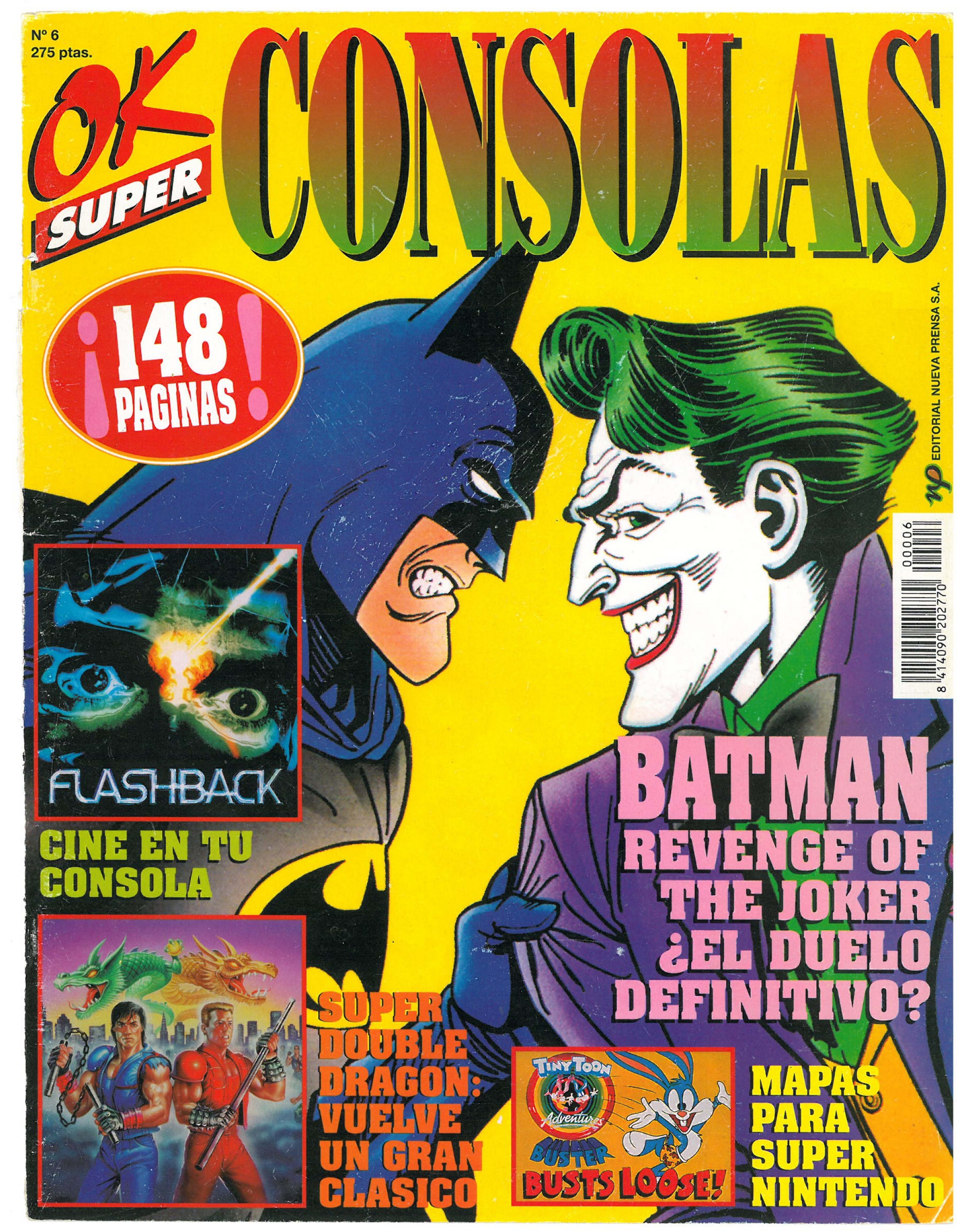


Nº 6
275 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
¡148 PAGINAS!
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.
8 414090 202770 00006
FLASHBACK
CINE EN TU CONSOLA
BATMAN REVENGE OF THE JOKER ¿EL DUELO DEFINITIVO?
SUPER DOUBLE DRAGON: VUELVE UN GRAN CLASICO
TINY TOON Adventures
BUSTER BUSTS LOOSE!
MAPAS PARA SUPER NINTENDO



Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército... La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.
CID FCA!


KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
HUDSON HAWK
El as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro.
¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburguesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

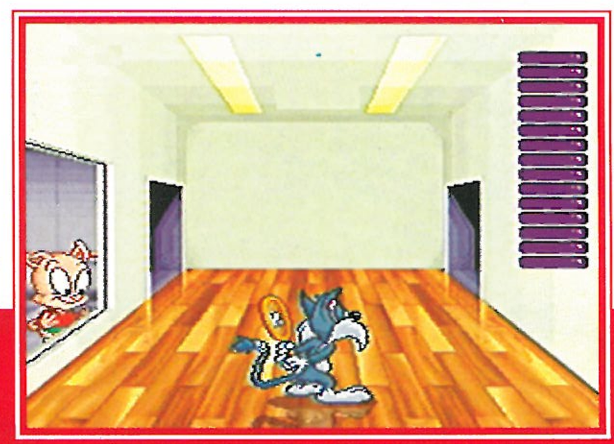
OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO











SECCIONES

Bueno, pues tal y como os prometimos, aquí esta el resultado de que dos de tus revistas favoritas, OK Consolas y Super Consolas, hayan unido sus fuerzas. Nuestra intención no ha sido otra que ofrecerte un producto aun más completo, que, a un precio creemos muy competitivo, y con un número de páginas muy elevado, os va a ofrecer de ahora en adelante, y mes a mes, no sólo toda la actualidad del mundo de las consolas, con secciones como SUPERNEWS, PREVIEWS o PASARELA, sino también una enorme proporción de trucos y mapas para tus juegos favoritos. Y todo ello, por supuesto, sin dejar de lado otros temas de interés, como el BAZAR, los REPORTAJES de todos los temas de interes que ese mes hayan acontecido en el mundillo del videojuego, u otras secciones nuevas como por ejemplo el MERCADILLO, donde tendréis oportunidad de intercambiar todo tipo de mensajes de venta, compra o cambio de todo cuanto se os ocurra con otros colegas consoleros. En fin , esperamos que nuestro esfuerzo sea de vuestro agrado y que este nuevo formato colme aun más vuestras expectivas sobre nuestra publicación.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: José Emilio Barbero
Adjunto a Dirección: Saul Braceras
Redacción: Jose Luis Sanz, Mario de Luis García
Colaboradores: Enrique Rex, Felix J. Fisico Vara, Jorge Gamio, Juan Carlos Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo, Juan Carlos Fernandez
Fotografía: Jorge Gamio
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Fotomecánica Lumimar. c/Albasanz, 50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain V 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

SUPER NEWS

Inauguramos este mes una nueva sección por la que van a desfilar las más interesantes novedades del panorama internacional (léase U.S.A, Japón y Reino Unido en especial), y gracias a la cual podréis estar plena y extensamente informados de todos los juegos que en el espacio de algunos meses`llegarán a nuestro pais. Esperamos que con ello respondamos a vuestra demanada de más información de novedades del mundo del videojuego.

LUCHANDO SIN PARAR

Después de los pasos dados por algunos títulos de renombre y tras haber comprobado la excelente acogida de la que gozan, numerosos serán los títulos que, basados en máquinas recreativas o en versiones anteriores, han hecho acto de presencia en los mercados americano y japonés.



FATAL FURY

● (SUPER NINTENDO)

"Fatal Fury" para Super Nintendo, por un lado, nos obligará a luchar contra toda una cohorte de enemigos en pos de la supremacía luchadora. 12 Megas de acción pura y dura, al estilo Street Fighter 2, donde nos tendremos que ver las caras con Tung Fu Rue, Richard Myer, Duck King, Michael Max, Hwa Jai, Raiden, Billy Kane y Geese Howard y todos sus poderes especiales. Una bomba que promete tanto o más que... ¿Street Fighter 2?

FIST OF THE NORTHSTAR

● (SUPER NINTENDO)

"Fist of the Northstar" está basado en una popular (en Japón, supongo) serie de dibujos de la que han extraido un montón de referencias, enemigos y, sobre todo, luchas. En este juego, muy en la linea de "Fatal Fury" o "Street Fighter 2", tendremos que demostrar nuestra pericia ante unos enemigos ciertamente deshumanizados. Un detalle importante es el tamaño de los sprites...



FINAL FIGHT

● CD (MEGA-CD)

Y finalmente tenemos una vieja gloria de las recreativas, que vió una versión para Super Nintendo y que de la mano del todopoderoso Mega-CD nos honrará con su presencia. "Final Fight CD" incluye un nuevo personaje, Guy, aparte de Cody y Haggar, que podremos manejar a nuestro libre albedrio. En esta versión podrán jugar/pegarse dos consoleros simultaneamente o escuchar la portentosa banda sonora de la recreativa original. Todo, claro está, gracias al Mega-CD...



MEGAMAN 5

● (NINTENDO-CAPCOM)

LA QUINTA DEL HOMBRE BIONICO

Aunque en España no hayamos visto todavía la cuarta entrega de esta prestigiosa saga, Capcom no ha querido esperar más y se ha decidido a lanzar, en EEUU, la quinta y, a buen seguro, penúltima parte del hombre biónico.

Nuevos héroes, nuevas armas y nuevas fases decoran un arcade que parece destinado a convertirse en el preludio de lo que será Super Mega Man para Super Nintendo. Por el momento conformaros con esta quinta parte… si es que algún día llega.



ROBOCOP 3

● (NINTENDO-OCEAN)

NO HAY DOS SIN TRES

Siguiendo los pasos marcados por la versión Super Nintendo (de la que esperamos no herede la dificultad) nuestra querida Nintendo tendrá el privilegio de esconder entre sus chips las andanzas del medio-hombre metálico.



En esta ocasión una nueva plaga de terrorismo y miedo ha invadido Detroit por lo que la lucha encarnizada entre el bien y el mal será previsible. Para los que ya jugaron con la segunda parte poco les espera de novedoso, es decir, que volveremos a encontrarnos con una nueva ración de disparos y saltos milimétricos y enemigos, hasta cierto punto, infalibles. No decimos más, salvo que Ocean ha sido la "culpable" de este cartucho… ¡como siempre!

DARTMAN MEETS THE RADIOACTIVE MAN

● (NINTENDO-ACCLAIM)

EL REGRESO DE BART

Matt Groening debe estar haciéndose de oro con las mil y una versiones de la que están siendo objeto sus atrevidos personajes. En esta ocasión le toca el turno a nuestra ochobitera Nintendo y a un Bart convertido en super-héroe que tendrá que vérselas directamente con un "elementillo" pseudo-mutado de nombre Radioactive man. ¿Tendrá algo que ver este juego con la fase voladora del "Bart's Nightmare" de Super Nintendo?



ASTERIX

● (GAME BOY/SUPER NINTENDO-INFOGRAMES)

¡TEMBLAD ROMANOS!

Pues si, después de haber asombrado a propios y extraños en su paso por la Master System, aquí estan de nuevo la mayor pesadilla de los romanos dispuestos a repartir cuantas bofetadas haga falta, y por supuesto a comerse más de un jabalí o de dos. Ayudados como siempre por la poción mágica, nuestros heróes van a deleitarnos de nuevo con un montón de aventuras dentro de un cartucho que además, por si fuera poco, ha sido realizado por un equipo de programación español, New Frontier.





CHESTER CHEETAH

● (MEGA DRIVE-KANECO)

EL TIGRE DE LAS PATATAS



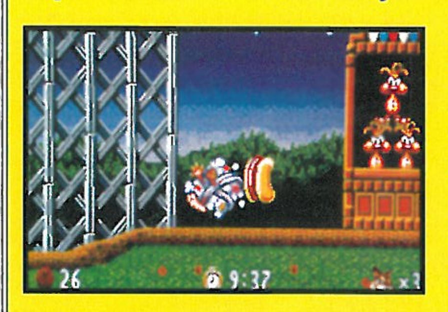
Conocidas son sus labores como mascota de Matutano pero, harto ya (eso al menos suponemos) de oler a jamón y saber a caldo de barbacoa, ha decidido internarse dentro de los circuitos de las disciseisbiteras Super Nintendo y Mega Drive. "Chester Cheetah" se presenta con una historia tierna, como todas, donde deberemos enfrentarnos a una cohorte de malvados que han decidido hacerse con el control total del zoo de la ciudad. Un desafío que esperamos tener, dentro de pocas fechas, disponible en nuestro país. Por el momento tendremos que conformarnos con su semblante en las bolsas de patatas y derivados...

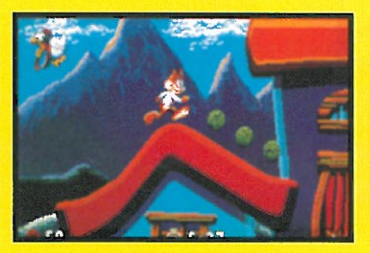
BUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

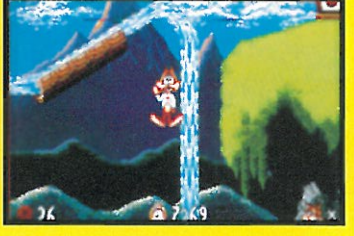
● (MEGA DRIVE-ACCOLADE)

EL GATO CORRETON

De la mano de Accolade (Ballistic para los amigos) llegará en escasas fechas uno de los cartuchos más esperados de la temporada: Bubsy. Un gato que viene dispuesto a ponérselo muy difícil al mismísimo Sonic y que promete, por lo visto, gráficos, sonidos y diversiones varias a partes iguales.
Bubsy es ante todo un arcade de plataformas que sigue, de alguna manera, las pautas marcadas por la saga del puercoespín azulado, con unos impresionantes "scrolles" y un total de 16 niveles distintos. Para que os hagáis una idea, Bubsy posee la friolera de 16 Mb en su interior...
Por cierto, también es esperado en Super Nintendo...







X ZONE

● (SUPER NINTENDO-KEMCO)

MAS ACCION PARA TU SCOPE

Aunque pareciera lo contrario, nuestro querido Scope no está muerto, y muy pronto será el protagonista, tras el paso de Battleclash, de un nuevo cartucho compatible consigo mismo. Su nombre es X-Zone y al igual que ocurría en Battleclash una invasión extraterrestre ha alargado sus tentáculos hasta un planeta azul, de nombre la Tierra, y la ha sumido en la más absoluta de las desgracias. Como es previsible, nuestro dedo y ojos certeros deberán ser los encargados de poner fin a este desaguisado con una buena ración de disparos y misilazos. Parece divertido.



PARODIUS

● (GAME BOY-KONAMI)

LAS RISAS LLEGAN A LA GAME BOY

Si conocido fue su paso por la "super" del tío Mario, ahora, el juegazo de Konami, se las tendrá que ver con la ansiosa prole de jugadores empedernidos de la portátil verdosa. Parodius, con sus naves, enemigos y buen humor, continua las aventuras marcadas de



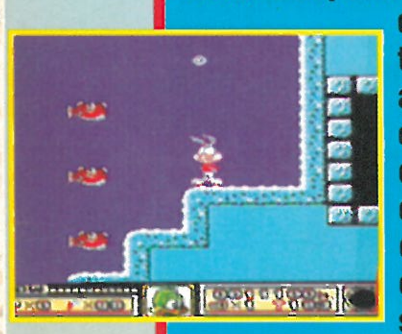
TINY TOON

(NINTENDO-KONAMI)

MAS FANTASIAS ANIMADAS

Hablar de la aparición de un juego llamado Tiny Toon es algo realmente atrevido tras haber sido testigos de sus, siempre, espectaculares versiones para Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy. Pero como estamos aquí para eso...

El caso es que nuestra Nintendo, la ochobitera, no ha querido quedarse rezagada y ha tomado la decisión de acoger las aventuras, puramente arcades, de estos personajes para beneficio propio de ahora en adelante. Montana Max, de nuevo, vuelve a ser el malo y "el conejo de la suerte jr." el que se ha de encargar de poner las cosas en su sitio. Nada más.



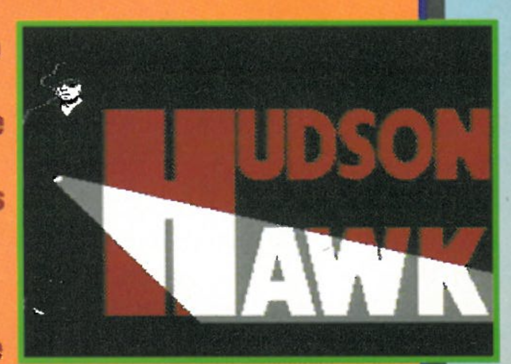
En vuestras manos tendréis la llave de la diversión.

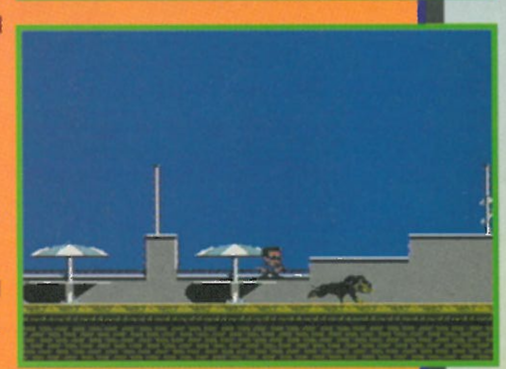
HUDSON HAWK

(NINTENDO-OCEAN)

DEL CINE A NUESTRA CONSOLA

Ocean, toda una veterana en esto de trasladar a cualquier tipo de ordenador o consola los films de moda, vuelve a la carga con un nuevo título en esta linea. Se trata de "Hudson Hawk", que como ya sabeis fue uno de los últimos éxitos de Bruce Willies y que ha sido convertido en un vibrante arcade.





DOUBLE DRAGON

BILLY Y JIM SE PASAN A LA TV

Siguiendo los pasos de las afamadas Battletoads, la famosa saga luchadora "Double Dragon" va a ser inmortalizada con una serie de dibujos animados que será estrenada en breves fechas en EEUU. Aparte de la mentada edición, se tiene previsto realizar, para la primavera del presente año, una edición en video (VHS más concretamente) para uso y disfrute de la masa mundial.

Esperemos que, como Super Mario, algún día lleguen hasta nuestras fronteras las imágenes de las épicas luchas callejeras de tan adulados personajes.

¿STREET FIGHTER III?

LA PRIMERA FOTOGRAFIA

Es la primera imagen que trasciende aunque estamos, casi, en disposición de afirmaros que pertenece a Street Fighter III, la nueva máquina de Capcom que ha hecho acto de presencia en Japón. Poco más hay que comentar.





puro arcade donde lo importante no erá el número de disparos por segundo sino la efectividad real de la cosa destrozable. Una pasión desenfrenada para usuarios de clase "A" en adelante.

DOLBY SOUND

(SUPER NINTENDO)

SONIDO AL CUADRADO

Tras aparecer el famoso, ya, chip Super FX, vuelve a sacudir el mercado una nueva innovación para Super Nintendo: el Dolby Surround Sound. Este revolucionario sistema permite disponer de cuatro canales de sonido estereo en vez de los dos originales y para disfrutar de él tendremos que poseer un decodificador y un par de altavoces adicionales.

El primer juego que presumirá de este novísimo sistema será King Arthur's World, de Jaleco.

EMPIRE STRIKES BACK
(GAME BOY)



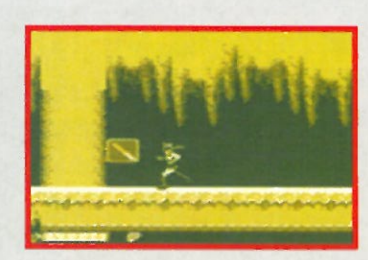
LA AVENTURA CONTINUA

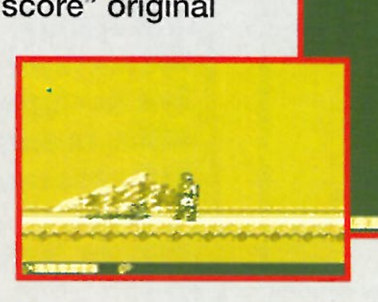
Después de aparecer para Nintendo, los hacedores de Ubi han vuelto a dar en el clavo. "Empire Strikes Back" es la versión del clásico cinematográfico y mantiene todas las características de la versión ochobitera, tanto en gráficos, como sonidos como desarrollo.

A grandes rasgos esas son sus cualidades más básicas junto a una acción dificilísima y varias fases que se desarrollan en Hoth, el planeta helado, Dagobah, el planeta cenagoso donde Yoda iniciará en los caminos de la fuerza al joven Skywalker, y la ciudad minera de Bespin. Todo sin olvidarnos del "score" original de John Williams con los temas de amor ("Han and the princess") o la marcha Imperial con Darth Vader a la cabeza.

Todo épico, "Star Wars" 100%.









PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

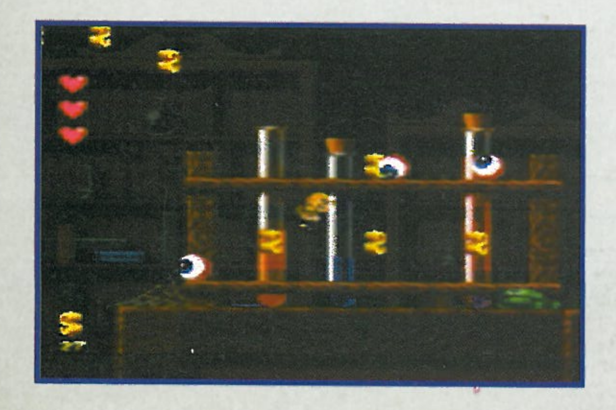












LA BUSQUEDA DE PUGSLEY

Si ya la primera parte tuvo cierto éxito y renombre por la calidad que presentaba, esta segunda entrega, donde los términos se han invertido y en vez de Gomez, el padre, es Pugsley quién toma las riendas de la situación, no le anda muy lejos. Esta vez unos nuevos seres han apresado a los familiares por lo que nuestro rescate "zombiesco" será inminente.

Melodías realmente importantes, de una calidad más que notable y unos efectos gráficos super originales que acompañan en todo momento, son la tarjeta de visita de un cartucho que, sin duda, continúa una saga y sirve de puente para nuevas versiones. Esta segunda entrega, a diferencia de la primera, está basada en la serie de dibujos animados que surgió a raíz de la película. Una nueva aventura que estamos, ya, esperando con los brazos abiertos.





La Estrella del n

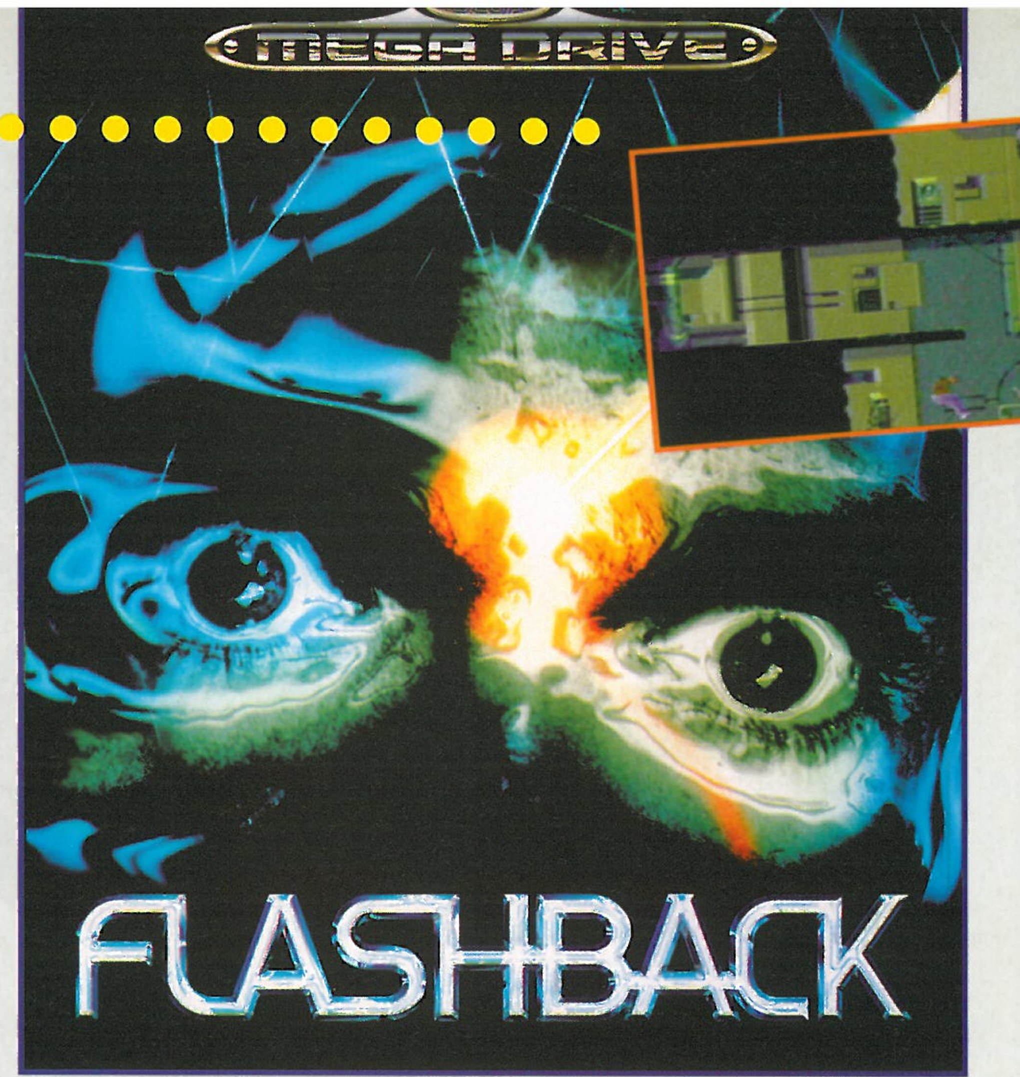
Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un recio inigualable en toda la galaxia.

FLASHBACK
(MEGA DRIVE)





¡¡¡CINEMATOGRAFICO!!!

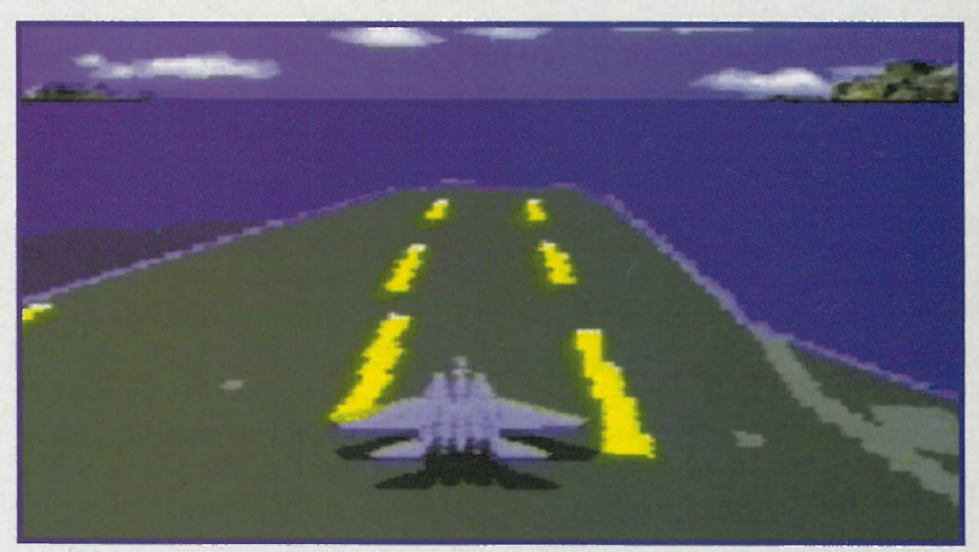


Después de las andanzas por todo tipo de consolas y ordenadores de ese juegazo llamado "Another World", los señores de Delphine Software (que han acertado al utilizar como anagrama una cámara de cine y como título un recurso argumental) han decidido realizar otro cartucho que siga las pautas marcadas por aquella primera entrega.
En esta ocasión unas fuerzas alienígenas quieren invadir la Tierra y para evitar problemas han recluído en un planeta desconocido al único hombre que podía salvarla. Pero comportándose como un verdadero héroe ha logrado escapar aunque, desgraciadamente, no recuerda ni quién es ni qué hace en ese lugar.
Por otro lado cabe destacar sus diseños futuristas, sus "pantallas detalle" animadas con gráficos poligonales y su nueva "intro", que supera lo visto en "Another World" ostensiblemente.
"Flashback", con toda seguridad, será una de las aventuras más prometedoras del 93. Y si no al tiempo.

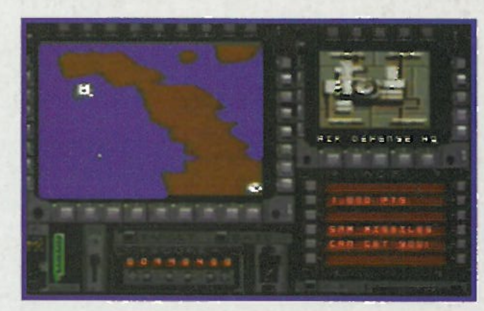
AGUILAS DE COMBATE

SUPER STRIKE EAGLE
(SUPER NINTENDO)



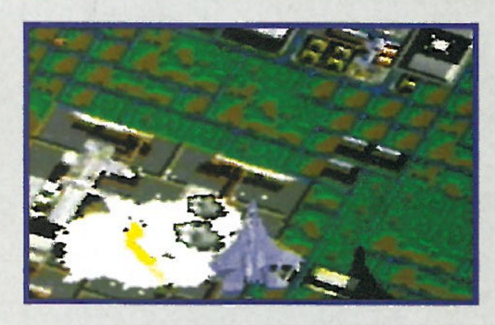


Microprose, empresa de renombre en el mundo de los videojuegos y poseedora de una de las más dilatadas carreras realizadoras para ordenadores, ha decidido internarse, definitivamente, en los complejos mundos del cartucherismo precoz.
Ahora le ha tocado el turno al clásico "F-15 Strike Eagle" que bajo el nombre "Super Strike Eagle" viene a demostrarnos que el mundo de la simulación tiene mucho futuro.
En este cartucho podremos realizar numerosas misiones de bombardeo, luchas a cara de perro contra otros tipos de cazas y salvamentos varios de población o pilotos derribados. Todo ello actualizado, como era de prever, y fortalecido con el famoso MD-7 de nuestros amores. El aspecto simulación se ha reducido levemente para dar paso a un "pelín" más de ingrediente acción, de esta manera los señores de Microprose han conseguido agilizar el desarrollo del cartucho.
Atención amantes de la simulación aérea porque dentro de muy pocas fechas podréis disfrutar con el clásico entre los clásicos... con "Super Strike Eagle". ¿Regalarán el casco y los "sticks" de vuelo?















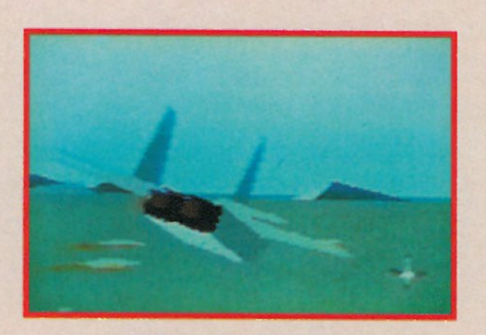
E.C.T.S.'93

EL GRAN SHOW

El E.C.T.S., "European Computer Trade Show '93", convocó a gentes de todos los continentes para su edición de primavera, que tuvo lugar entre el 4 y 6 de abril y como ya es habitual en el Bussines Design Center de Londres.
El año de 1992 pasará a la historia del videojuego como su año de mayor expansión, pues en todo el mundo las cifras de ventas rebasaron las expectativas más ambiciosas. Otra cosa será este año, donde los problemas económicos parecen haber alcanzado a este mercado como a tantos otros. No obstante, y teniendo en cuenta que el mundo de la consola ha sabido sobrepasar a otros muchos, también tendrá la fuerza suficiente como para abrirse camino antes que ningún otro.
No en vano ya existe cierto optimismo al respecto y muchas compañías esperan reeditar lo hecho en el año pasado y que "aunque no hemos comenzado como el anterior, aún falta mucho para finalizar el presente", comentaba un ejecutivo de una firma de software norteamericana. Y es cierto, todavía falta para finalizar el año y hay mucho que ver. En razón de ésto te hacemos un breve adelanto de las novedades presentadas en el European Computer Trade Show '93, como antesala de un articulo más profundo en el que abordaremos extensamente todo lo que dió de si esta edición del E.C.T.S.

MICROPROSE

Esta firma británica nos propone algunos de su éxitos adaptados a consolas, éste es el caso de "F-15 Strike Eagle" en versión de Game Boy. Con el "F-15" Microprose se convierte en la primera compañía que saca al mercado un simulador de vuelo («Phantom Air Mission» y «Top Gun» no se encuadraban en el concepto clásico y estricto de este género) para la portátil de Nintendo. La acción se desarrolla en el Golfo Pérsico y tiene siete diferentes escenarios y tres niveles de dificultad. Cuando llegas al último nivel, "ace", tienes el total y completo control de tu avión con lo que podrás hacer loops, tonel y demás peripecias aéreas.
"Super Strike Eagle" es la versión para Super Nintendo y con ella tienes una paleta de 256 colores y sonido digitalizado estéreo.





«F-15 Strike Eagle II», un excelente simulador para nuestra Mega Drive.



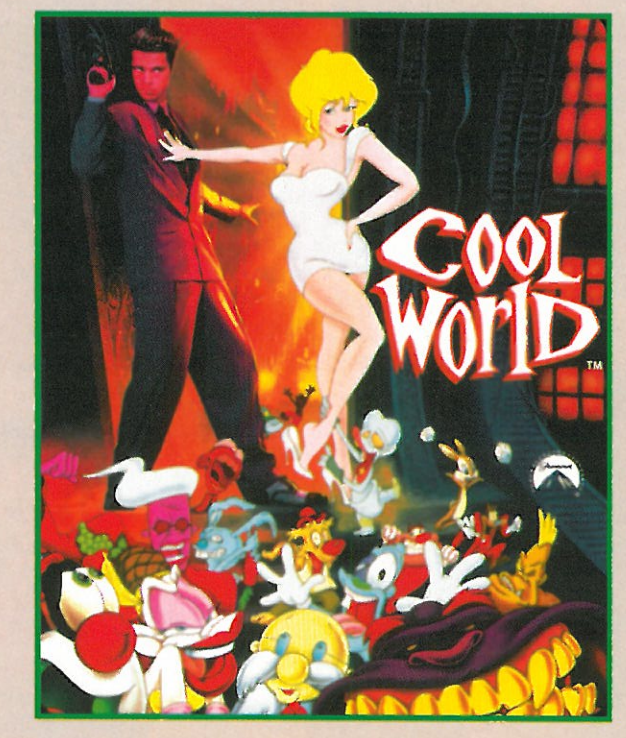


«F-15 Strike Eagle». Por fin un buen simulador de vuelo para Game Boy.

Con una gran afluencia de profesionales inició su andadura la reunión obligada de todos los que tenemos que lidiar en el mundo del videojuego.

DEL VIDEOJUEGO

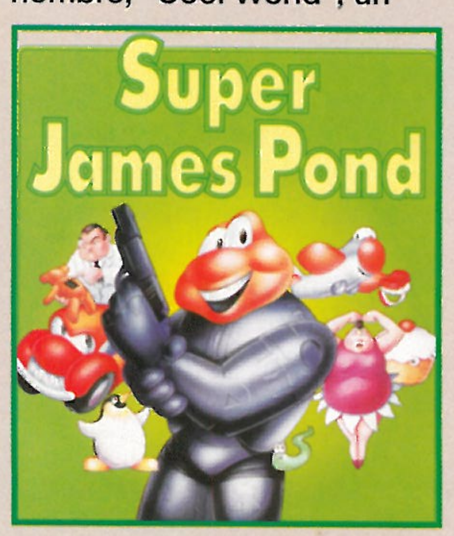
Evidentemente, la sensación de pilotar un potente F-15 es más real en la versión de 16 bits, sobre todo en lo referente a la manejabilidad de los controles del avión.
Por último, "F-15 Strike Eagle II" nos introduce de lleno en el mundo de la Sega Mega Drive con misiones sobre Europa, Golfo Pérsico, Medio Oriente, Vietnam, Libia y Polo Norte. Como ves, misiones no faltan, ni tampoco enemigos ni armamentos para combatirles.





OCEAN

Tiene preparado un buen paquete de novedades para Super Nintendo, Nintendo y Game Boy, como: "Lethal Weapon" un verdadero shoot'em up basado en las tres películas del mismo nombre; "Cool World", un mundo imaginario que se vuelve real en la pantalla de tu monitor (y gracias al cual podrás abrirle las puertas de tu consola a la deliciosa Kim Bassinger) y por último, "Super James Pond" con una de las misiones más duras en la carrera del peculiar agente secreto: rescatar de las manos del malvado Dr. Maybe a toda una fábrica de jueguetes.



US GOLD

"Flasback", de Delphine Software, será el plato fuerte para esta temporada que nos aporta esta firma para nuestra querida Mega Drive. Para dar mayor sensación de movimientos reales, tanto por su suavidad como desenvolvimiento, Delphin Software ha utilizado un sistema llamado "rotoscoped graphics" en donde se filma a un actor haciendo determinados movimientos y después se digitalizan las imágenes. Este sistema se ha usado en producciones de gran animación como "The Lord Of The Rings" y la "Bella y la Bestia" de Disney. Con una música muy buena y efectos de sonido sincronizados con la animación, "Flashback", te pondrá a mil por hora, no lo dudes.
En el juego te convertirás en Conrad Hart, un agente que se está entrenando para



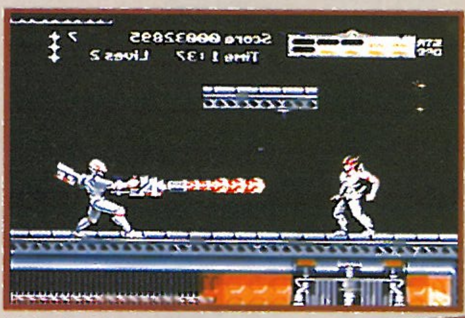












U.S. Gold nos sorprenderá muy pronto con todo un increíble cóctel de juegos entre los que destacan «Strider II» y «Kick Off».



ingresar en el Bureau de Investigaciones Galácticas, y todo le va bien hasta que hace un descubrimiento que cambiará su vida. Mientras realizaba su tésis sobre el analizador de densidad molecular descubre que algunos de los políticos claves del momento no son humanos, sino ¡alienígenas! Sí ya creías que la situación era complicada, mira como se empeora aún más, Conrad es detenido por los agentes de éstos y mientras le dan un "curso intensivo" de prisión, le borran artificialmente la memoria. Mas, nuestro héroe escapa, pero se da cuenta que ya no se halla en la tierra sino en otro mundo.
Aquí la trama nos recuerda un poco a "Another World" (el estilo y las técnicas y gráficos en general también). Sólo el combate le salvará y quizá tenga una oportunidad de volver a la Tierra, pero más vale que tú lo descubras.
Para los que gustan de los juegos de acción, pero ACCION escrita en Mayúsculas, US GOLD, te propone "Strider II". Muy buena música y efectos de sonido que junto con voces digitalizadas, te ponen en situación para poder ver las acrobacias de nuestro guerrero, que vuelve para rescatar a su compañera Magenta de una muerte segura y derrotar al Gran Master.
Con "Strider II" correrás en contra del reloj por los dificultosos escenarios por donde pasarás a través de tu Mega Drive. También saldrá una versión de Master System.
Prepárate porque enemigos no te faltarán: soldados mutantes, robots maniáticamente asesinos y demás "amigos" como para pasarlo en grande.
"Super Kick Off" es la vuelta de un gran éxito de los años Ô80 y en la década de los Ô90 dispondremos de una versión mejorada y ampliada para la Mega Drive.

VIRGIN

Esta gigantesca firma, que prácticamente se ha introducido en todos los segmentos del mercado (y a modo de ejemplo os digo que hasta tiene una compañía aérea), y que es la responsable de títulos como "Megalomania", "Global Gladiators", está a postando por la Mega CD con títulos de mucha, muchísima fuerza como: "Terminator", "Cool Spot", "Another World" y "Dinoblades", de ellos te hablaremos en breve.

Pero, os vamos a hablar de tres títulos super guays para las tres máquinas de Sega: "Two Tribes - Populous II" para Mega Drive; "Superman The Man Of Steel" para Mega Drive, Master System y Game Gear; "Global Gladiators" para Master System y Game Gear.

"Two Tribes - Populous II" nos lleva a la antigua Grecia y nos convierte en hijos de Zeus, el Dios del Olimpo. Como todos sabemos, éste Dios siempre ha tenido debilidad por las mujeres mortales y de una de esta uniones has nacido tú.

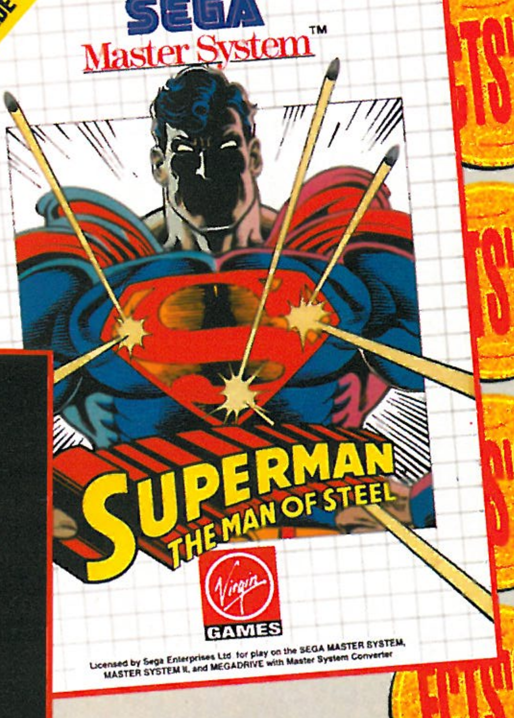
¡Con que hijo de Zeus! Bien, como es lógico el ser hijo de un Dios de la magnitud de éste te hace reclamar lo que es tuyo por derecho propio. Además, tienes unos poderes que te servirán para derrotar a tus enemigos, como crear huracanes, rayos y demás armamento "ad hoc".

Los escenarios y los efectos especiales te alucinarán, ya lo verás.

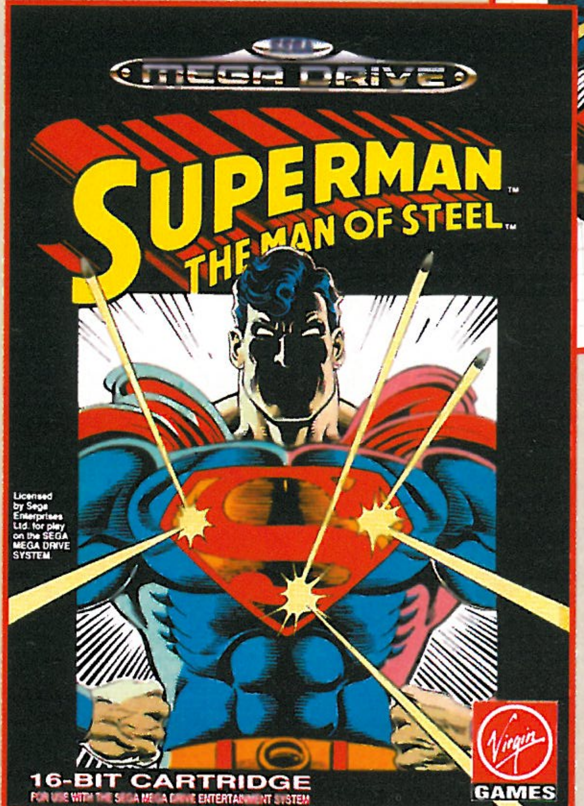
"Superman The Man Of Steel" nos retrotrae a un super héroe del cómic, que ahora podremos disfrutar en dos máquinas de Sega, Master y Mega. La historia es bastante escalofriante, pues en Metropolis todo el mundo comienza a desaparecer, hasta Lois Lane.

Con cinco super-niveles por descubrir y terminar con los enemigos más terribles, Superman deberá devolver la paz a Metropolis.

Detrás de esta aventura se encuentra un grupo de grandes profesionales como los integrantes de Graftgold que han adpatado la versión original de Sunsoft de Mega Drive a Master System,







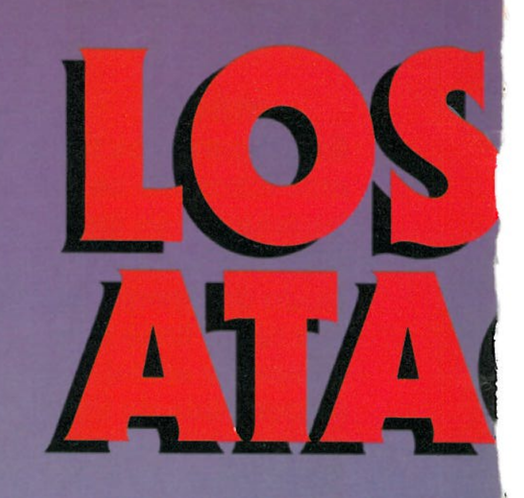
Master System II y Game Gear.

"McDonald's Global Gladiators" el gran éxito de Megadrive, ahora nos llega para la 8 bits y la pequeña de la familia, nos muestra como nuestros amigos Mick y Mack luchan por salvar la tierra de su propia destrucción. Una destrucción a la que todos podremos detener si seguimos las aventuras de ellos en favor de la naturaleza. (Continuará)

● ● ● ● Saúl Braceras

REPORTAJE

UNA VIEJA LACRA VUELVE A LA VIDA



Ayudemos a Mario, Sonic y a todos nuestros héroes a protegerse de la piratería y defendamos nuestro mundo jugón.

El mercado del videojuego de consolas es uno de los más pujantes a nivel internacional y el que más alto ha llegado en menos tiempo. Esto lo podemos comprobar con solamente mirar las cifras de facturación de las compañías japonesas de hardware y software que sobrepasan con creces a las firmas tradicionales de audio y video. Desgraciadamente y como en todo buen mercado se les ha introducido un virus peligrosamente corrosivo: la piratería. Y digo virus, pues al igual que el de los ordenadores su accionar se inicia de un modo imperceptible, de hecho ha llevado cierto tiempo advertir su presencia, pero cuando ésta se hace visible lo mismo que en el PC, las consecuencias son terribles. El motivo de este suscinto artículo es ponerte al tanto, amigo jugón, de la peligrosidad del mismo y de hasta dónde nos involucra a todos.

Todos nuestros héroes, como Sonic, sufren la amenaza de la piratería sobre el mundo del video juego.

En nuestras manos está el ayudar para que esta terrible plaga sea por fin extinguida.



UNA INDUSTRIA Y UNA ILUSION EN PELIGRO

Detrás de los grandes amigos que te has hecho a lo largo de tu carrera "jugonil", como Sonic y Mario, hay muchas, muchísimas personas que trabajan para día a día desarrollar nuevos y más divertidos y variados juegos. Todo esto existe porque todos nosotros sustentamos con nuestra pasión por los juegos la razón de su existencia. Pero, un buen día, unos delicuentes deciden a la sombra de la fama de Mario, Sonic y otros, adueñarse del esfuerzo de aquellas gentes y se inicia el negocio de la piratería.



Dicho de este modo, solamente se perjudican aquellas que desarrollan o fabrican consolas y/o videojuegos. Pero esto es sólo una parte de la verdad, porque la otra es tan clara como ésta, lo que ocurre que hay que detenerse un instante para meditarla. Qué duda cabe a estas alturas, que con la irrupción de los videojuegos nuestra fantasía y tiempo de ocio se han enriquecido, es decir, hemos ganado una porción de ilusión que antes no teníamos. Y éste es el punto en común con los que desarrollan y fabrican videojuegos, esto nos involucra de un modo directo, pues la piratería destruye esta capacidad creadora junto con nuestras ilusiones.

PIRATAS
CAN DE NUEVO

CONSEJOS UTILES

Con la piratería no podemos mantenernos al margen, porque nuestro mundo jugón se pone en peligro.
La piratería no sólo defrauda a quienes han trabajado por brindarnos más ratos de diversión, sino que es un timo en sí mismo, por la baja calidad de los juegos (a veces se limitan a mostrarte un sinfín de pantallas y nada más, como los famosos 700 x 1). Por tanto, desconfía de aquellos cartuchos que te ofrecen la "repera" de juegos.
En los cartuchos de Game Boy cerciórate de que el tornillo tiene forma de estrella y no de cruz, del tipo Phillips.
Las cajas de videojuegos sin marca ni sellos que certifiquen su originalidad son piratas, pero existen versiones más sofisticadas donde falsifican a éstas y sólo es detectable si tienes la caja original para compararlas.



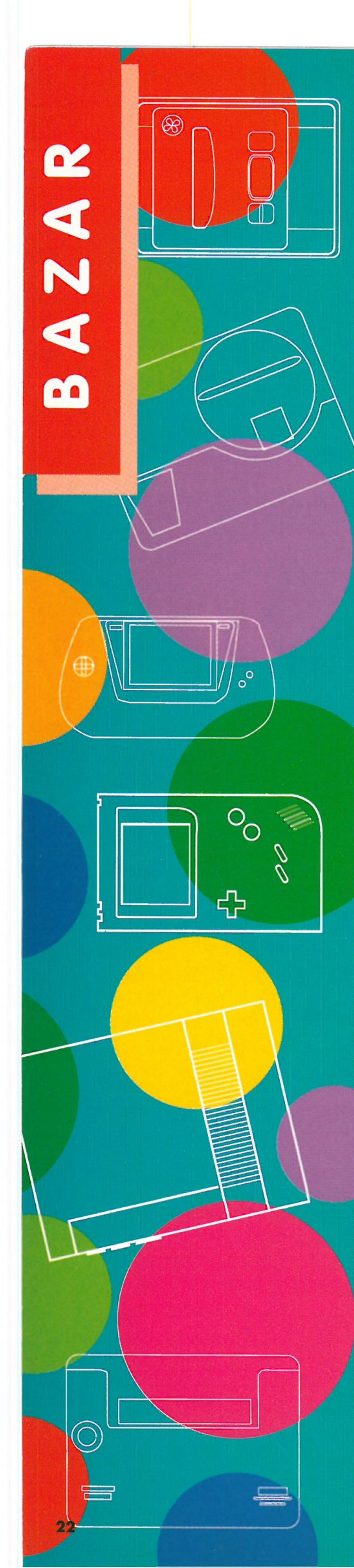
LA MEJOR DEFENSA ES UN BUENA ATAQUE.

Como era de esperar, nuestros héroes, que han ganado cien batallas en las consolas, no podían quedarse incólumnes ante la vileza de los piratas. Los que han cambiado la isla de la Tortuga por otra más grande llamada Taiwán o Corea o la misma China continental.
Por todo esto, Sega España, Erbe y Spaco han unido sus fuerzas para librar esta guerra contra estos agresores y SUPER OK CONSOLAS fue invitada a presenciar una reunión de los representates de estas tres compañías en el estudio de sus abogados, la firma Gomez-Acebo & Pombo. Allí pudimos enterarnos de varios aspectos novedosos sobre la piratería como así también de otros delitos, como el alquiler de videojuegos, en caso de que no se paguen los derechos correspondientes, llamados "royalties".
Otro aspecto llamativo fue el accionar en conjunto de estas compañías y de nuestras Fuerzas de Seguridad, como Policía Nacional y Guardia Civil, en la intervención y decomiso inmediato de cartuchos piratas, con el consecuente proceso a los "presuntos" delicuentes, muchos de los cuales aducen no conocer el origen de la



mercancía.
Como es harto evidente, todo este material entra de forma ilícita, pues es camuflado ante las autoridades aduaneras, aunque muchos de estos cartuchos han sido detenidos a tiempo. Pero, existe otra vía para que este material llegue a nuestro mercado y es la importación por separado de las cajas y de los distintos componentes para su posterior ensamblado en España.
Muchas actuaciones han sido realizadas hasta el momento en ciudades como Bilbao, Barcelona y Madrid. De hecho, en la actualidad, existen leyes suficientes como para acabar con este peligroso tráfico, pero es necesario que todos ayudemos y una forma decisiva es denunciar a los transgresores.

Saúl Braceras



MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE- MEGA DRIVE

FOOTPEDAL

JOYSTICK QUE TRASLADA TRES CONTROLES A PULSADORES DE PIE.

■ DRO SOFT.



En uno de los primeros números de Super Consolas comentamos este periférico para la consola Nintendo. Para los que entonces leyérais el comentario seguro que ya sabéis perfectamente qué es lo que os váis a encontrar. Para los que no leyérais este artículo en su día, no estará de más que le echarais un vistazo a este comentario.

'Footpedal' es un joystick muy especial, para pulsar con los pies hasta tres sensores con diversas funciones según sea el juego. Se conecta directamente a la consola, después se conecta al control pad normal. Su función es la de trasladar tres controles cualesquiera al pie: Izquierda, derecha, arriba, abajo, fire 1 ó fire 2. Los controles que traslademos dependerán de las exigencias de cada juego.

Pueden ser las piernas en un juego de lucha, los pedales en un juego de coches, etc. El periférico es super original y se puede utilizar con un buen número de juegos. Sólo hay que echarle imaginación.

MEGA DRIVE - MEGA DRIVE - MEGA DRIVE- MEGA DRIVE

SPEED KING

JOYSTICK DE PALANCA PARA MEGA DRIVE.

■ MEGA DRIVE.



Una vez que uno tiene la consola, las novedades de cada mes y las pegatinas, sólo le falta un buen joystick. Son muchos los poseedores de consola que provienen del mundo de los ordenadores personales, donde los joysticks de palanca estaban completamente impuestos.

Es por eso que muchos de estos usuarios agradecerán periféricos como éste. El joystick es de diseño robusto y está construido con microinterruptores, lo que le proporciona una gran sensibilidad.

Otra de las opciones que incorpora, es la de auto fuego. Opción vital para jugar a cualquier mata marcianos que se precie. En definitiva, una buena compra de la que seguro se alegra tu dedo gordo, tan machacado por el uso del control pad que trae de serie la consola de Sega de 16 bits.

NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO

ZOOMER

JOYSTICK DE DOBLE PALANCA PARA NINTENDO.

■ SPACO S.A.



Y de joysticks va la cosa, porque este Zoomer se une al poblado grupo de palancas de mando para consolas. En este caso, no contentos con fabricar mandos de una palanca, los señores de Spaco han traído un joystick que tiene ni más ni menos que dos palancas en una.
A simple vista, recuerda a los mandos de los pilotos de aviación, con pulsadores dobles en los extremos de cada palanca, para los dedos pulgares de cada mano. La forma es la de una 'U' unida a la base por un eje móvil.
Además de la originalidad (que no es poco, si no, echad un vistazo a la foto) este periférico incorpora algunas opciones verdaderamente interesantes como el ralentizador, que tiene el mismo efecto que estar pulsando contínuamente la pausa. Con esto se consigue enlentecer algunos juegos, aunque no todos, y es especialmente útil para las fases que requieren un ajuste máximo en nuestros movimientos. Jugar a cámara lenta siempre es más fácil porque hay más tiempo para reaccionar.
Una buena idea, original y de aspecto demoledor. No te resistas.

SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA

MOCHILA SEGA

MOCHILA GIGANTE PARA TRANSPORTAR CONSOLAS, LIBROS (CABE TODO).

■ SEGA



Con tanto viaje como debe hacer un buen consolero aventurero de pro, una mochila como esta viene perfecta para las circunstancias. Y ya puestos a hacer una mochila, los chicos de Sega deben de haber pensado que lo mejor era hacerla grandecita para que entrara todo con facilidad. Y eso es precisamente lo que han hecho.
La mochila de Sega valdría perfectamente para ir de excursión con el bocadillo al campo, para llevar todos los libros a clase o para llevar la Megadrive, Master System y Game Gear a la vez, porque hay espacio de sobra para que quepa todo.
El diseño de la bolsa es verdaderamente futurista con colores plateados, brillantes y plástico negro. El material con el que está fabricada es impermeable para protegerla de la lluvia y demás inclemencias del tiempo.
Con tu mochila Sega a la espalda la aventura está servida.

RESULTADOS DEL CONCURSO
'STAR WARS'

Pfiuuuuu ¡Buuumm! Los lasers silvan a izquierda y derecha de nuestra posición. Las tropas del Imperio se han empeñado en que no demos la lista de ganadores del concurso que publicamos en el número 4. Pese a ello, la heróica redacción de SUPER OK CONSOLAS publica a continuación la lista de los felices ganadores de uno de los 40 cartuchos del mega-juego STAR WARS. Felicidades a los ganadores y suerte para el resto en los próximos concursos.



- 1. Miguel Pluuinet Ortega BARCELONA
- 2. Fernando S. Amigo PONTEVEDRA
- 3. Raúl Castañón del Río ASTURIAS
- 4. Alberto José Isidro Val ZARAGOZA
- 5. Pedro Hermosa Noel. MADRID
- 6. Daniel García Cañas MADRID
- 7. Fco. Javier Nuñez Ramos SEVILLA
- 8. Auder Arriandaga Iaresgoiti BILBAO
- 9. Jesús Sabino Arzanegui Mota VIZCAYA
- 10. Mario Lancho Pascual MADRID
- 11. Rafael Portero de la Concepción ZARAGOZA
- 12. Manuel Alejandro González Millán CORDOBA
- 13. Alfonso Martinez Millor BARCELONA
- 14. Jose Luis Folch Gombau CASTELLON
- 15. Francisco Medina Jaume ALMERIA
- 16. David Alvarez Rocha VIZCAYA
- 17. Adolfo García Barbera VALENCIA
- 18. Daniel Jimenez Moreno PALMA
- 19. Jorge Sanz Martín VALLADOLID
- 20. Francisco Javier Aviles Aviles TOLEDO
- 21. Virginia Losa Muñiz LEON
- 22. José Antonio Ramos González STA C. DE TENERIFE
- 23. Guillem Casals i Dot BARCELONA
- 24. Manuel Sirgado Polo ASTURIAS
- 25. Ricardo Piñero García CADIZ
- 26. José Manuel Bejarano Moreno CACERES
- 27. Virginia Hidalgo Caro MADRID
- 28. Enrique Manuel Barragán Travé GRANADA
- 29. Alejandro Sanchís Ruiz VALENCIA
- 30. Javier Conde Pascual TOLEDO
- 31. Marcos Belenchón Parrilla VALENCIA
- 32. Adolfo Saro Fernandez MADRID
- 33. Luis Rivas González PONTEVEDRA
- 34. José M. Soriano Román MURCIA
- 35. Alvaro Muñoz Anycuens Martinez MADRID
- 36. Monserrat Moral Hernandez PONTEVEDRA
- 37. Antonio Jimenez Sánchez TARRAGONA
- 38. Ignacio López Sais VALENCIA
- 39. Esteban Martín Rodriguez MADRID
- 40. Marc Manent Conesa BARCELONA

GRAN CONCURSO

PARTICIPA Y GANA UN FANTASTICO BLOCK GAME



Para participar, sólo tienes que mandar este cupón, y podrás conseguir uno de los fabulosos 100 Block Games (con el juego Tetris) de forma gratuita. Si quieres puedes aprovechar tu carta para contarnos que es lo que más te gusta y que lo que menos de nuestra revista, o incluso sugerirnos nuevas secciones.

CUPON PARA EL CONCURSO

Si, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso para conseguir completamente gratis el fantastico Block game.

Nombre: 1er apellido:

2º apellido: Domicilio: Nº:

Piso: C. Postal: Ciudad: Provincia:

Edad: Profesión: Telefono:

Firma:

Elsorteo de los 100 Block Games se realizará entre todas las cartas recibidas antes del 5 de Junio de 1993.

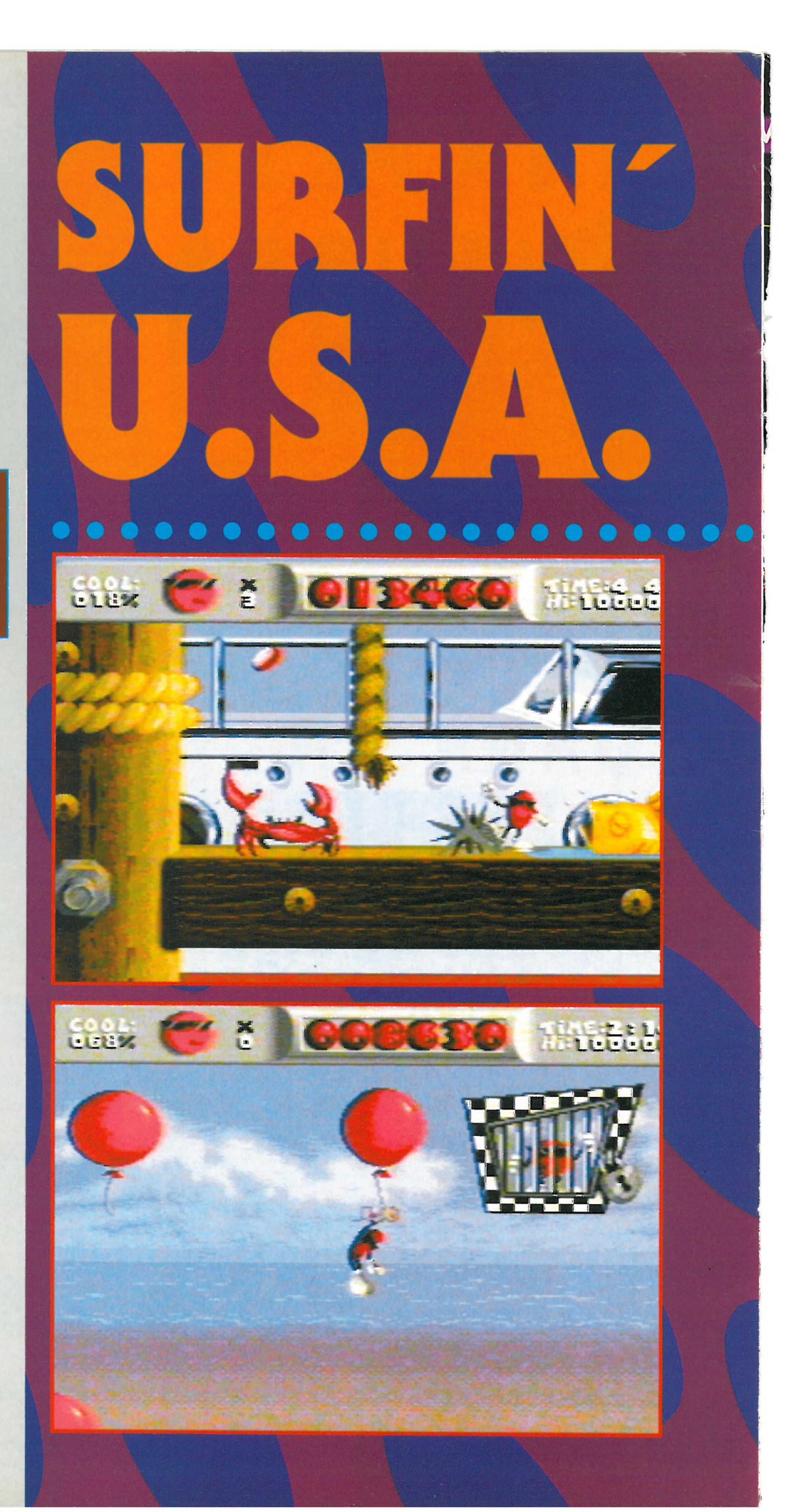
RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:
Editorial Nueva Prensa (CONCURSO BLOCK GAME)
Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

PASARELA

MEGA DRIVE

CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPAÑIA: VIRGIN GAMES
DISTRIBUIDOR:
SEGA
Nº JUGADORES: 1

SURFIN´ U.S.A.



Ahora que nos encontramos en plena Primavera, nos llega, directamente desde las playas californianas, este simpático juego que nos preparará para lo que, sin duda, más deseamos... la llegada del verano.
Asi pues no lo dudéis ni un instante, coger el bronceador, la toalla, vuestra Mega Drive y disponeros a vivir una singular y excitante aventura al lado de Spot, un nuevo héroe que viene dispuesto a hacerle sombra incluso al mismísimo Sonic.

SPOT

LA CHUPA DE CHAPA

Nuestro coleguita en esta ocasión será ¡una chapa! -si, si, como las de los botellines de Coca-cola- cuyos coleguitas -de chapa también- han sido raptados por el malo maloso de siempre. Tú, con tu chupa de chapa deberás rescatarlos de entre las rejas de las jaulas en que se encuentran. Obviamente la cosa no es tan fácil, ya que gracias a las mentes perversas de los programadores se nos obligará a recoger un tanto por ciento de las chapitas que se encuentran dispersadas por todo el nivel -o fase, como prefieras-. Pero decididos a complicar las cosas, algunas de estas chapitas -por no decir casi todas- se encuentran colgadas de un globo -cada una tiene el suyo lógicamente-, debiendo ejercer de equilibrista, gimnasta y alguna que otra cosilla más para alcanzarlas. ¿Eso es todo amigos?, No. Enemigos de todos los tamaños y colores - unos acordes con la fase en que te encuentras y otros no-, profundos pozos y mapeados mas grandes de lo que hubiesemos deseado harán, que por lo menos, nos desesperemos de vez en cuando.

DE MARIO A COOL SPOT

Hace ya bastante mas de una década aparecía, primero en nuestros juegos LCD y mas tarde en la ya antigua Nintendo, nuestro amigo Mario. Sus primeras aventuras en los LCD,s preveían lo que más tarde se convertiría en el mayor éxito de la historia del Software, el archiconocido Super Mario Bros. Tras el llegarón gran cantidad de programas intentando emularlo -como todo en este mundo-. Unos lo consiguieron





y otros no. Otros se consagraron como el verdadero juego insignia en sus respectivas consolas -Sonic- y otros, como este, tienen la única ambición de agradar y hacer que disfrutes con él. Por lo menos, a mi, me parece que lo ha conseguido.

PRECIOSO, PRECIOSO

Asi se podría calificar a este juego. Una



pequeña obra de arte que cuida hasta el mas mínimo de sus detalles.

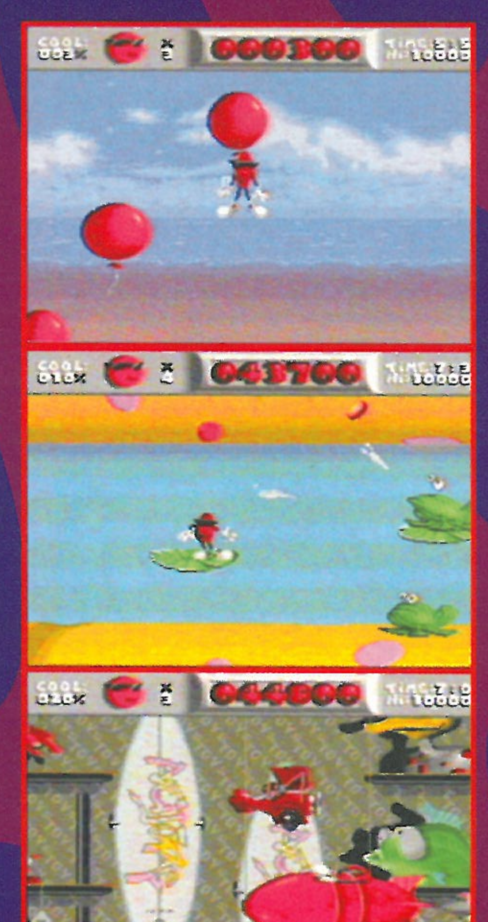
Sus programadores decidieron -ojalá lo hiciese más gente- que si iban a llevar adelante cierto proyecto, lo mejor sería hacerlo todo con la máxima exquisitez posible. Le dotaron de una simpática animación, cosa que, por otro lado, tiene bastante mérito ya que es dificil imaginarse como podría andar una chapa. Le unieron unos gráficos acordes con el tamaño de la chapa, esto es, gigantes -es una verdadera maravilla observar las dunas de la playa, la gigantesca amaca que se encuentra en ella, el muelle, el yate, y tantas otras cosas que te maravillarán como lo hicieron conmigo, y por último una música que te obliga a saltar de la silla -o sillón- y marcarte unos pasitos bailando, por ejemplo, el marchoso Reggae de la primera fase.

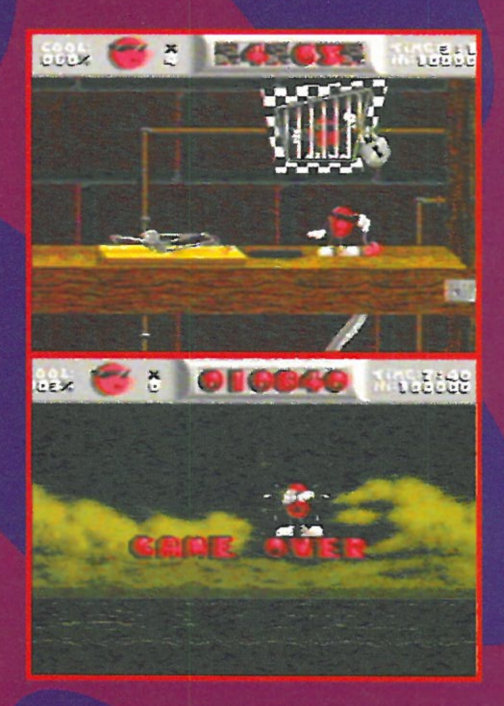
En definitiva, une la nata, el azucar y el chocolate, y te pillarás un empacho de lo que más te gusta, un empacho de juego de calidad.

EN DEFINITIVA

Obviamente tu decides si lo que te hemos contado en estas páginas te convence o no. Si tienes ganas de disfrutar como un enano -o









como una chapa-, o de deleitarte con uno de los mejores juegos que puedes encontrar ahora mismo en tu Mega Drive, hazte con el.

Si ya probaste las delicias del famoso Sonic o Sonic 2 y te cautivaron, «píllatelo» ya que encontrarás en el muchos de los ingredientes que hicieron famosos a estos.

Si por el contrario lo tuyo va de aventuras y de pensarlo todo con un poco de tranquilidad... cómpratelo.

¡Ya es hora de que empieces a degustar juegos tan exquisitos como este!.

Si aun así no cumples ninguno de los requisitos anteriormente citados, leete de nuevo el comentario y decides mas tarde que vas a hacer. A mi entender la cosa esta bastante clara.

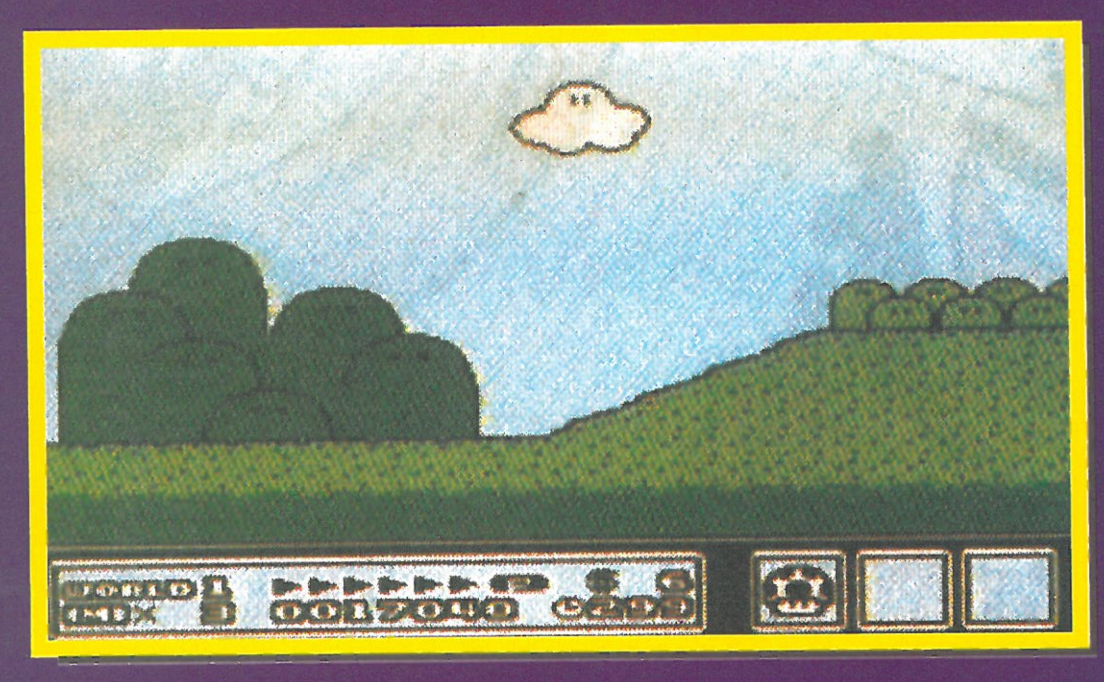
Adelántate al verano y refréscate.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ. "MAY".

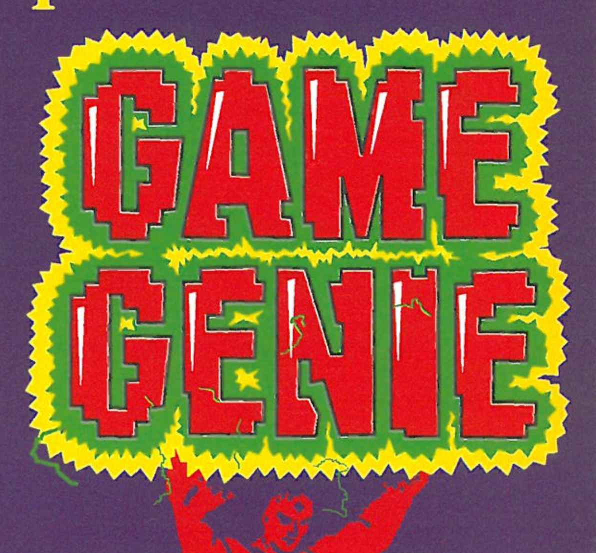
VALORACION

JUGABILIDAD	89
MOVIMIENTOS	90
GRAFICOS	90
SONIDO	95
ORIGINALIDAD	75
TOTAL	90

¿DONDE ESTA MARIO?

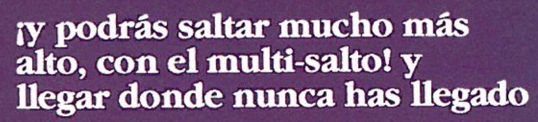


¡Se ha saltado volando ésta pantalla! con el



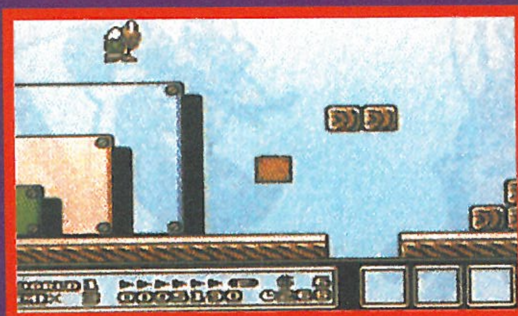
EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO-JUEGOS

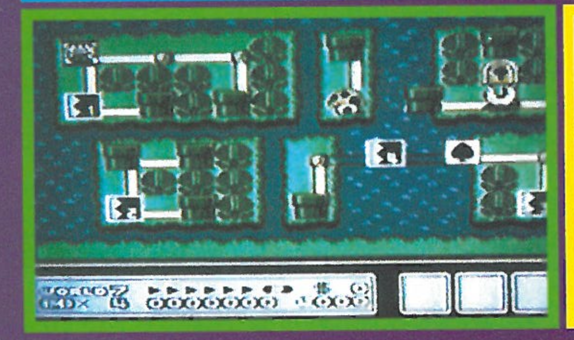
¡pon el Game Genie en tu video-juego y mételo en tu Nintendo-Nes!

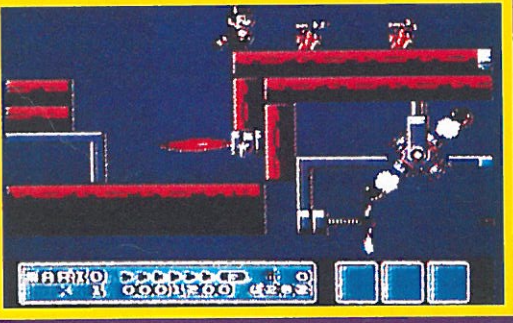


¡y podrás saltar mucho más alto, con el multi-salto! y llegar donde nunca has llegado





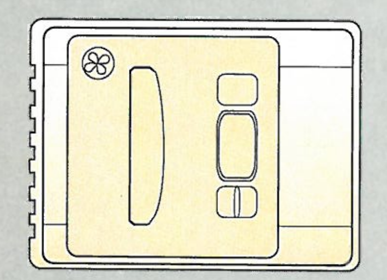




y además, puedes entrar en el nivel que quieras, ¿qué te parece en el 7?

o... ¡tener vidas infinitas!, o... empezar siendo RACOON, o... correr con turbo...





Pasarela: STARWING.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 18.
N. Jugadores: 1





ANDROSS

Aunque en un principio pudiera pareceros el nombre de una colonia lo cierto es que se trata del malo maligno que ha decidido acabar con la prosperidad y el orgullo del sistema Lylat.
Ante tan magno acontecimiento, los seres inanimados de la bondad decidieron sublevarse contra todo lo negativo y por ello, a los mandos del Capitán Fox, una reducida escuadrilla de pilotos va a enfrentarse contra todo lo que venga... que vendrá.
Aún así, es recomendable que os abrochéis los cinturones, os ciñáis el casco a vuestra gran cabeza y recéis por que el Dios Consolo, alias "Mario", se apiade de vosotros.
Comienza, para todos vosotros, "StarWing".

ARCADE PARA TODOS

"Starwing" es la quintaesencia de la factoría Nintendo que ve

Esta es la cara del malvado Adross, seductor en sus ratos libres y recreador monumental de las mayores maldades de la humanidad total. He dicho.



STARWING

PASION DE LOS FUERTES

ARMAS DE LIBERTAD

Nuestra querida nave tendrá la posibilidad de aumentar su potencia de disparo a medida que el juego avance mediante la recogida vil y precoz de unos ítems alegres y vistosos.

Láser: Comenzaremos con un único láser y aunque es algo lento podremos aumentarlo a dos mediante la recogida de cierto ítem.

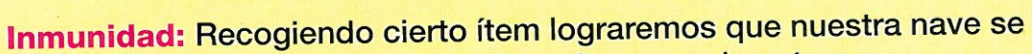


Protones: Si recogemos dos ítems de doble disparo lograremos disparar descargas de protón que, entre otras cosas, nos permite acabar con antelación con los enemigos pantalleros.



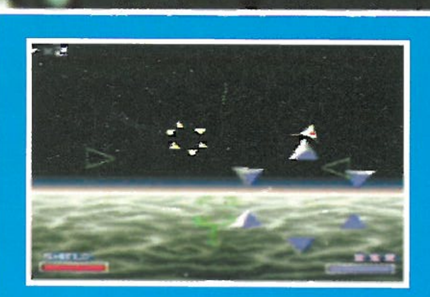
Bombas Nova: Es el "mata-bichos" total de lo que en ese momento aparezca en pantalla. Si queréis un consejo: reservadlas para los enemigos fin del nivel.





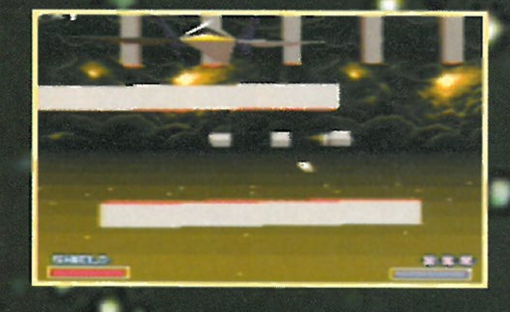
Inmunidad: Recogiendo cierto ítem lograremos que nuestra nave se haga inmune a los ataques enemigos. El método para saber, cuando nos encontramos en el interior de la carlinga, que estamos inmune es fijándonos que la barra de energía esté azul.



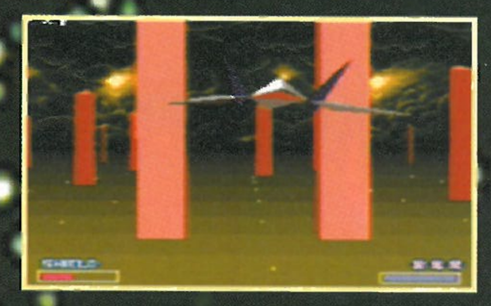


Si pasáis por el centro de esta estrella azul observaréis cómo vuestro marcador de energía aumenta considerablemente.





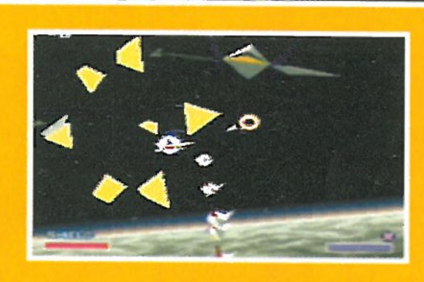




la luz tras duros esfuerzos creativos. El juego, principalmente, es un arcade puro y duro, que no se aleja mucho de la concepción "matamarcianítica" que todos tenemos dentro cuando nos explican algo así. Básicamente es eso, una contínua carrera contra los obstáculos y, ante todo, contra los lásers enemigos. Cinco fases, más una sexta final, contemplarán nuestro recorrido y, dependiendo del







Si entráis por una de estas estrellas amarillas aumentaréis, sensiblemente, vuestro marcador de energía.



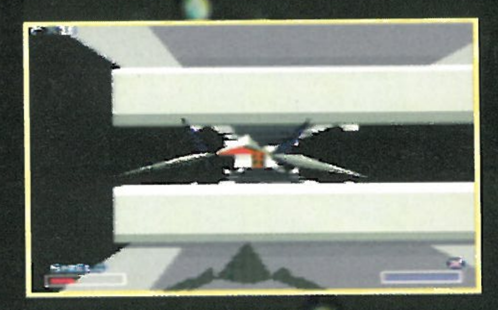
Una vez alcanzados los 10.000 puntos y, posteriormente, al llegar a los 30.000 y 50.000, conseguiremos un "continue" gratis.

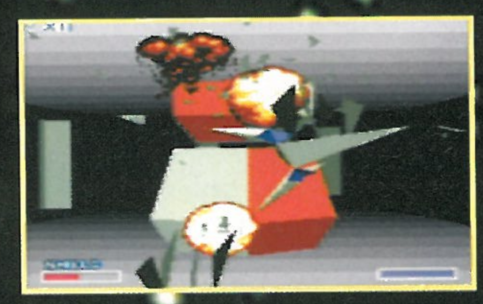


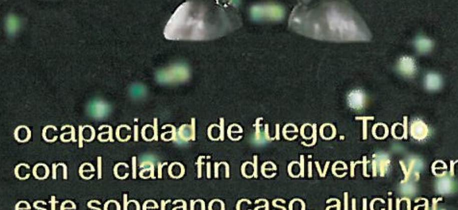
En primicia y tras haber sido derribado, aquí tenéis la imagen fugaz del alienígena Heriberto...











que elijamos, el nivel de dificultad aumentará o disminuirá proporcionalmente al número de enemigos que estarán dispuestos a ayudarnos en vez de atacarnos.

En este juego encontraremos los típicos ítems "aumenta algo", bien sea energía, vidas o capacidad de fuego. Todo con el claro fin de divertir y, en este soberano caso, alucinar.

SUPER ACCION

"Starwing" ha empeñado su palabra en pos de la diversión mundial y viene, descaradamente, decidido a convertirse en el juego del año, por encima de otras maravillas ya



EN LOS LIMITES DE LA VIRTUALIDAD



Como ocurre en la mayoría de los programas "virtuales" y gracias al Super FX, podremos acceder, en ciertas misiones, hasta a tres puntos de vista distintos, dos exteriores y otro interior, en la carlinga.

Yo prefiero el último.





"GOOD LUCK"



Aquí podéis observar a los cuatro componentes del comando especial saltando al hiperespacio para dirigirse al siguiente punto conflictivo. ¡¡Parece "Star Wars"!!



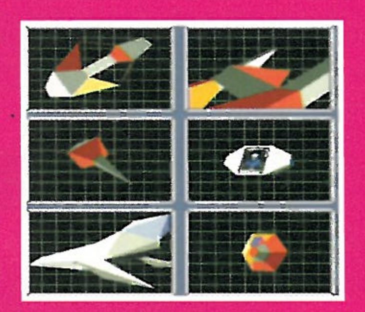




AMIGOS PARA SIEMPRE

El Capitán Fox, como era de esperar, no estará solo en su cruzada espacial por lo que estará acompañado por tres seres animalizados más que le informarán y, sobre todo, pedirán ayuda en cuanto menos lo imaginéis. Fieles a sus ideales os ayudarán hasta que llegue el enemigo fin de nivel... en ese momento todas las precauciones serán pocas. Sus nombres son Peppy, Falco y Slippi, aparte, claro está del Capitán Fox.

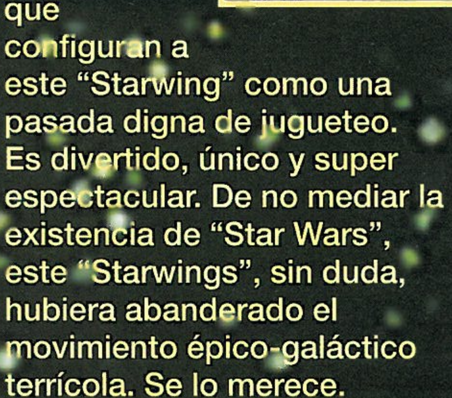
Aquí tenéis un botón de muestra de los ingenios que el malvado Andross lanzará contra nuestro caza interestelar. Apasionante.



Con esta agradable pantalla podéis haceros una idea de la totalidad de mundos que podréis visitar. El recorrido central es el más fácil, mientras que el inferior es el más difícil... el que queda, ya podéis imaginaros.



aparecidas.
"Starwing" nos ha seducido con sus encantos, con la utilización épica del Super FX, ese nuevo chip que promete maravillas a un lado y otro del Pacífico o Atlántico y que va a servir de excusa para que continuaciones futuras como "F-Zero 2" se salgan de lo normal.
El chip Super Fx es alucinante, palabra, alcanza cotas de realismo histórico, obligándonos en algunas fases (como la de los asteroides) a apartarnos instintivamente ante el impacto en ciernes o a "babear" ante el despliegue de medios que configuran a este "Starwing" como una pasada digna de jugueteo. Es divertido, único y super espectacular. De no mediar la existencia de "Star Wars", este "Starwings", sin duda, hubiera abanderado el movimiento épico-galáctico terrícola. Se lo merece.

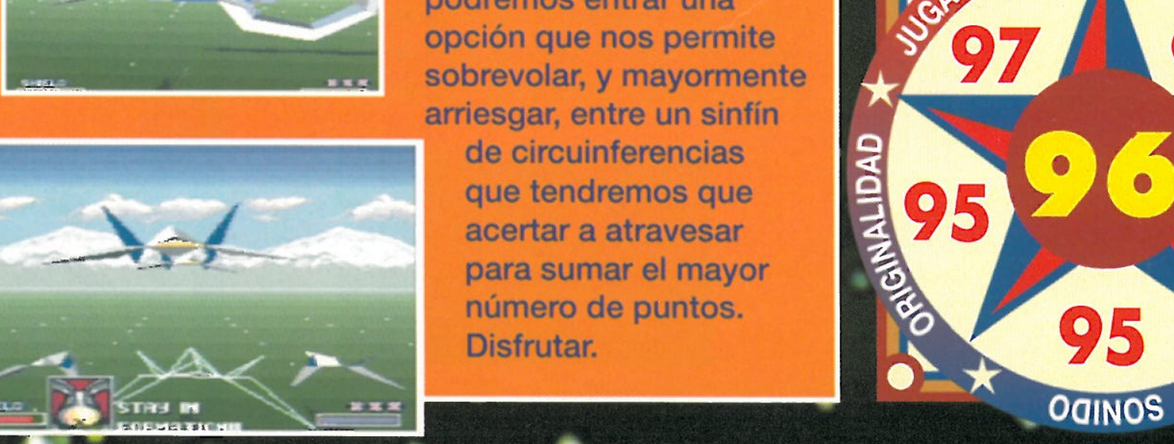




J.L. "Skywalker"

ENTRENANDO PARA LA GLORIA





Antes de enfrentarnos directamente a las hordas malvadas podremos entrar una opción que nos permite sobrevolar, y mayormente arriesgar, entre un sinfín de circuinferencias que tendremos que acertar a atravesar para sumar el mayor número de puntos. Disfrutar.



¡PASA DE PILAS!

SOLAR BOY



Batería SOLAR BOY™ para tu GAME BOY™

TE REGALAMOS UN SUPER JUEGO

Con la batería Solar Boy puedes olvidarte para siempre de comprar pilas. Solar Boy funciona a base de energía solar o luz artificial, incorporando la última tecnología U.S.A. Las baterías de NCD-NH proporcionan una duración infinita. Además, con Solar Boy evitarás también peligros derivados de la conexión a la red eléctrica.

SOLAR BOY + JUEGO GRATIS 6.522 Pts. + I.V.A.



Con Solar Boy contribuyes a conservar el medio ambiente.

AMIGOS DEL AMBIENTE

FAX TRONIC GROUP®

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

FAX (971) 74 12 86

* (BUSCAMOS DISTRIBUIDORES)

Consigue tu Solar Boy con el super juego de regalo en los centros autorizados:





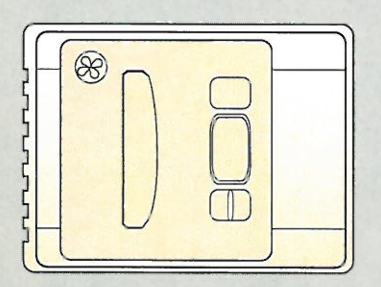


y en todas las tiendas especializadas.

* Game Boy no incluido

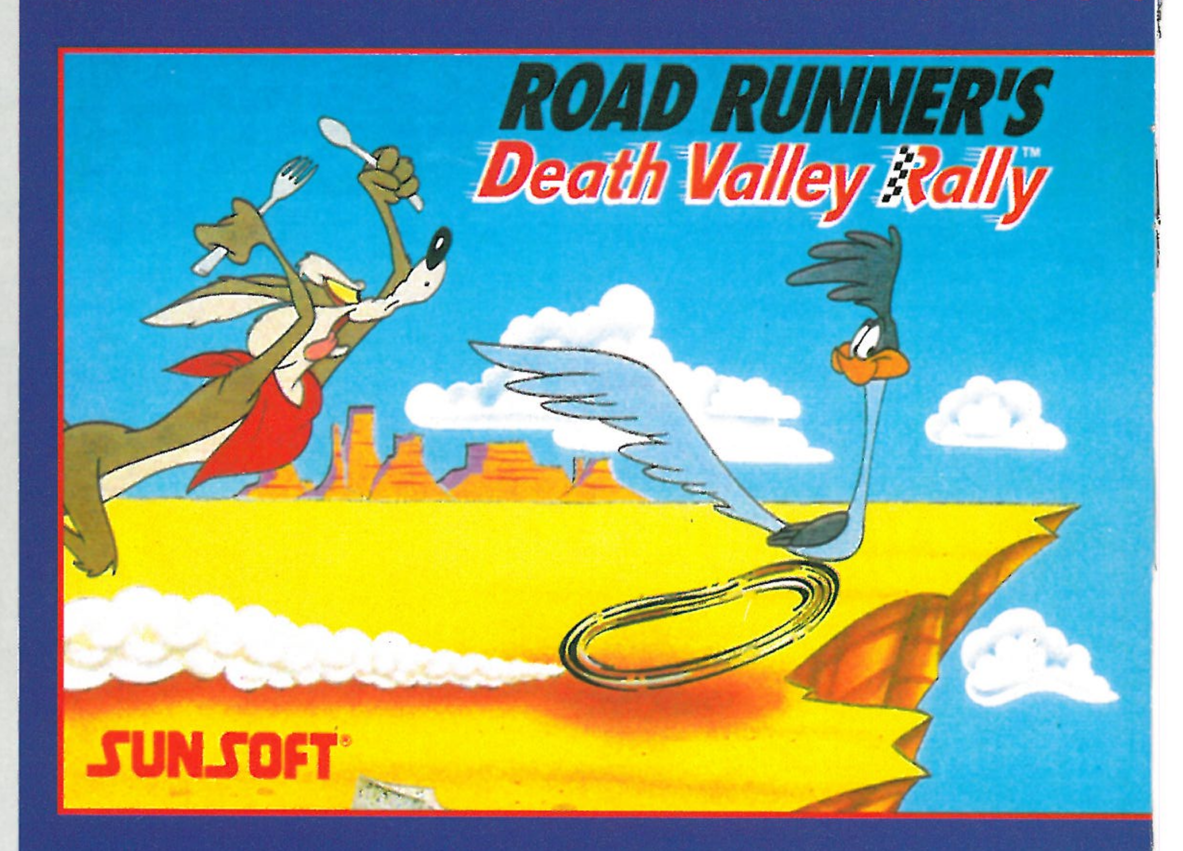
* Game Boy marca registrada NINTENDO

PASARELA



Pasarela: ROAD RUNNER DEATH VALLEY RALLY.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: SUNSOFT.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 5.
N. Jugadores: 1.

ROAD RUNNER



PURO "CA

Muchas veces, inconscientemente, hemos repetido como posesos la palabra "Correcaminos" entre una nube de recuerdos imborrables. Ahora, gracias a la acción "dibujátil" de SunSoft, reviviremos las aventuras de dos de los personajes más entrañables de la factoría Warner.

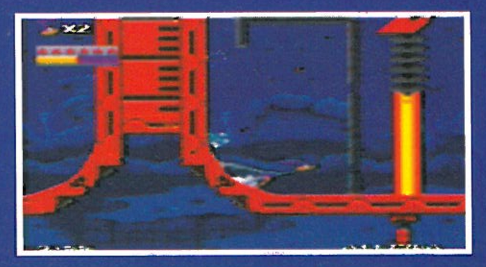


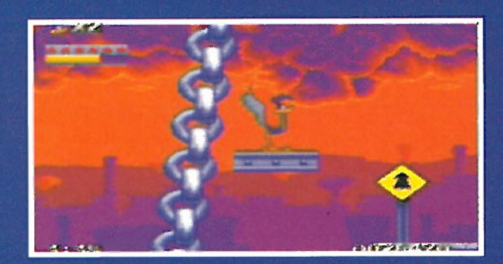
DIBUJOS ANIMADOS

"Road Runner" es un lanzamiento que está concebido, en un principio, como integrante de una "saga" de títulos que aparecerán en escasas fechas bajo el nombre de "Looney Tunes". Estos no son, ni más ni menos, que los protagonistas de los famosos capítulos animados de la Warner Brothers.
Unos dibujos que sin duda os habrán hecho reir allá donde los hayan proyectado.

El juego, que quiere transmitir esa atmósfera de locura y desenfreno, está concebido como un arcade de plataformas varias que deberemos recorrer en pos de unas banderitas, coloreadas, hasta llegar a una meta prefijada en algún lugar cuasi-inaccesible del mapa.
Una tras otra tendremos que superar las cinco, por tres, fases/niveles, manejando a un Correcaminos que espera librarse del Coyote malvado sin necesidad de grandes

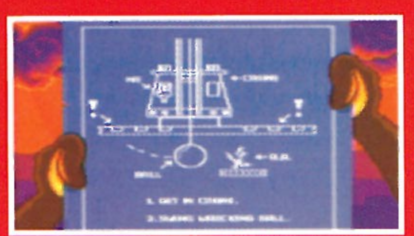
DEATH VALLEY RALLY

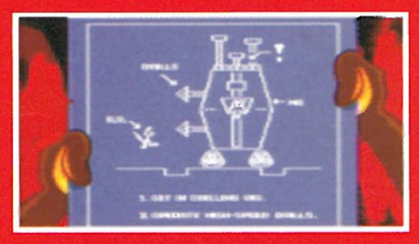
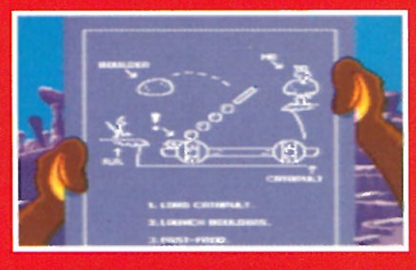
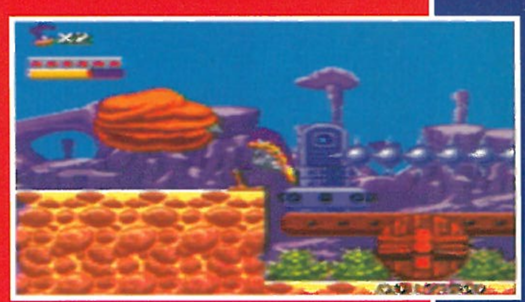
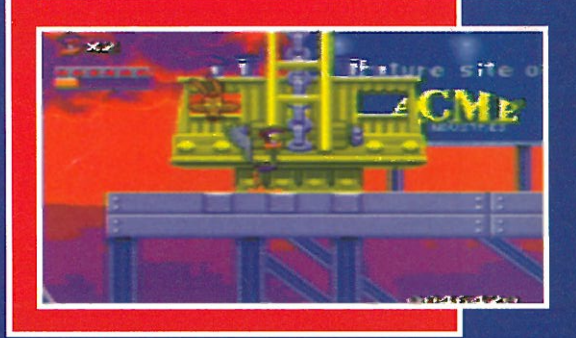




ARTOON"

LOS ENEMIGOS



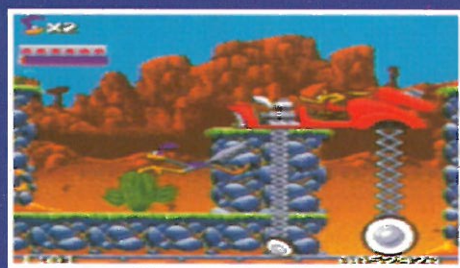
FICHANDO AL PASAR

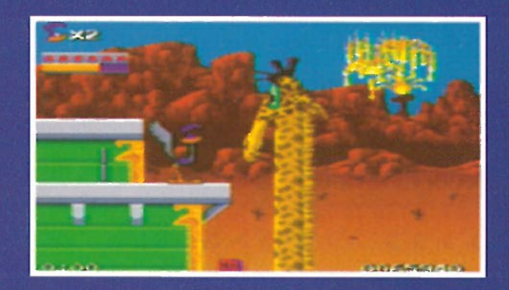


En cada uno de los niveles tendremos un número determinado de banderas que tendremos que pasar. Estas banderitas no son más que una excusa para hacernos recorrer el mapeado completo de la fase en curso y, de paso, aumentar nuestro marcador de puntos... vitales. Todo lo anterior, claro está, antes de que el tiempo se nos termine.











recursos. Pero precisamente ahí estará el encanto del programa: en evitar las embestidas del, vulgarmente llamado "Hungarius Incontrollibus", alias "Coyote", a la vez que evitamos los escasos peligros que pueblan cada fase.
Por que lo más difícil del juego no será enfrentarse al Coyote, simple ejemplar en extinción que se limitará, relativamente, a conformarse con ser un enemigo fin de nivel, sino evitar y superar los diferentes obstáculos que con variadas formas nos aparecerán. Precipicios inapetentes de profundidades variadas, subidas escarpadas que, debido a la falta de velocidad del Correcaminos, se harán excesivamente "cuesta arriba", plataformas poco sólidas que deberemos utilizar rápidamente o, sencillamente, una meta final que se nos resiste por muchas carreras que tengamos en la espalda.
Así, de sencillo, es "Road Runner", un verdadero juego trotón que, en algunos momentos, puede llegar a recordar a un tal Sonic con sus vertiginosas carreras. Pero a la vez que luchamos por sobrevivir tendremos que preocuparnos, también, del mantenimiento de los niveles de energía, aceite, vidas y velocidad del "Speedometrus", alias "Correcaminos". Para tal efecto encontraremos los imaginarios ítems aumenta cosas, típicos de este tipo de cartuchos almizcleros "made in cartoons"...

MEMORIZABLE

"Road Runner" es un juego que sigue los pasos marcados por el original televisivo, con unas carreras, subidas, bajadas, tortas y demás ingenios que nos harán pasar unos ratos

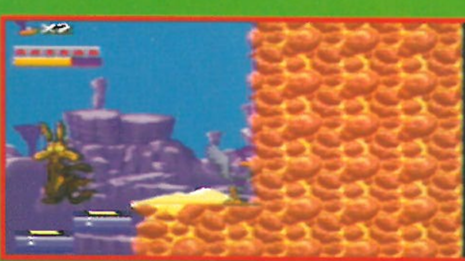
"HUNGARIUS INCONTROLLIBUS". EL COYOTE



Si alguna vez nos dieran el nombre de "Correcaminos" no evitariamos contestar, viniera o no a cuento, "Coyote". Esta anexión vil y ancestral, que es tan obvia como hablar del "Gordo y el Flaco", "La casa y la pradera" o "Las mazorcas y el maíz", tiene una justificación lógica que vamos a intentar explicar ahora.
Cuando nos introducimos en el genial humor del árido caza Correcaminos, vemos que es gracias a sus costillas que nosotros sonreimos. Ver los mil y un ingenios que utiliza en pos de la comida rápida, o

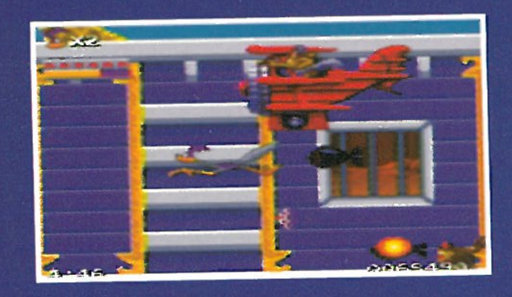


"Fast food", o sea, del Correcaminos, es tan hilarante como ver el final, desgraciado siempre, de esos planes "B" que nunca pasan a la historia.
En este juego, para no ser menos que la serie











demasiado agradables que tendrán, aparte de la habilidad, como principal protagonista a la paciencia... que tendréis que tener hasta que manejéis convenientemente los designios velocísimos del Correcaminos más famoso, e insisto entrañable, de la historia. Además tiene gráficos para aburrir, sonidos y melodías directamente sacados de la serie y una jugabilidad que depende muy mucho de la paciencia que tengamos para soportar la inicial inmanejabilidad del "ser" corretón. Puede ser (¡¡ojo seres impacientes!!) tedioso a la larga... queridos consoleros. De todas maneras a mí me gusta y pienso que merece la pena tener esta cuasi-joya de la televisión y, apartir de ahora, de los videojuegos... recordad que los responsables de esta cosa es SunSoft.

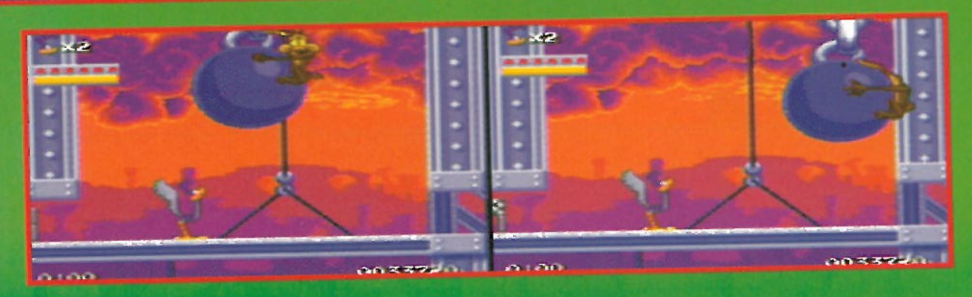
I.M. "Predator"



REPOSTANDO... QUE ES GERUNDIO

A lo largo del juego, la velocidad especial del Correcaminos puede ser subsanada con una simple comilona campestre.





televisiva, veremos los inseparables artificios y disfraces de los que se valdrá el indómito Coyote, con unas animadas gracias "fin de nivel" que nos harán recordar la genialidad de unos dibujos que ya, simplemente, no se hacen.
A mí, particularmente, me encanta el Coyote... y el pato Lucas... porque son geniales.





GAME BOY

CRASH



Pasarela: CRASH DUMMIES.
Consola: GAME BOY.
Compañía: LJN.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 5.
N. Jugadores: 1.

ALGO SAL

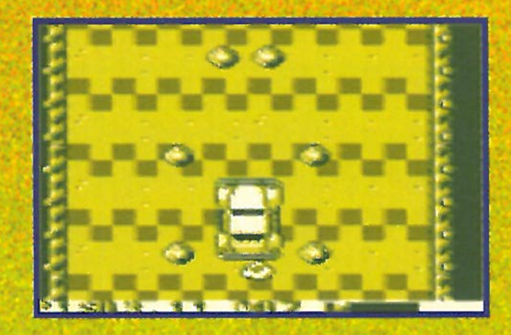
A ver, ¿os acordáis de aquél anuncio televisivo que nos mostraba las peripecias de unos muñecos que son utilizados de forma habitual en las pruebas de prototipos? Pues ellos son los Dummies y ahora van a protagonizar un nuevo, original y delirante juego para nuestra Game Boy.

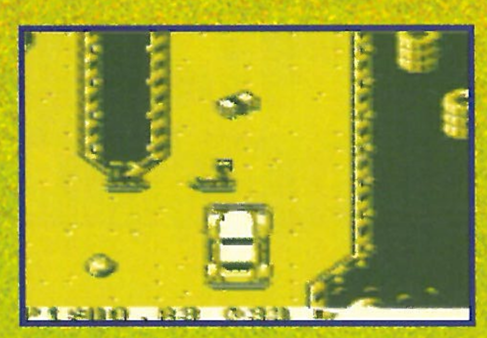
CORAZON DE MELON

La historia es tan sencilla como comprensible: los Dummies, aprendices de persona, necesitan dinero para subsistir. A partir de este dilema, nuestras aspiraciones se ceñirán a la consecución vil y precoz del preciado tesoro. Para conseguir ese dinero, nuestros Dummies, tendrán que realizar una serie de trabajos, cinco en concreto, que, dependiendo de la calidad con la que lo desempeñen, aumentarán o disminuirán el tiempo total para adquirir una cantidad mínima.

Estos trabajos son relativamente sencillos y tienen mucho que ver con el riesgo, pero como nuestros seres inanimados se apuntan a un bombardeo, lo mejor será que nos mentalicemos para

DUMMIES







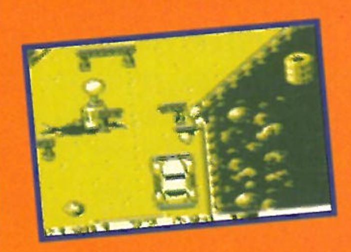
VAJE

Como en las películas de James Bond, nuestro coche podrá ponerse a dos ruedas para llegar hasta alturas mayores. Para ello tendréis que pasar sobre la rampa inmediatamente anterior.



LAS CINCO PRUEBAS DE LOS DUMMIES

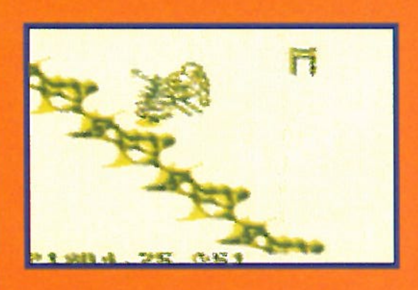
Nuestros queridos personajes tendrán que dar todo lo que tengan dentro de sí para hacer los cinco trabajos de la mejor manera posible. Estas cinco pruebas son:



• Trabajo Acrobático: Un director de cine ha contratado nuestros servicios para hacernos caer desde lo alto de un edificio. En el trayecto tendremos que destruir el mayor número de toldos y barandillas posible.

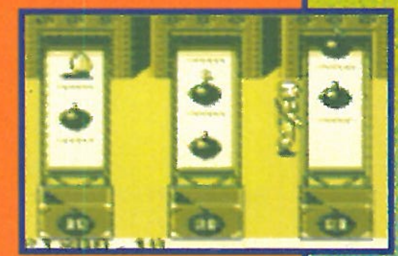


• Probando parachoques de Aire: El coche en el que debemos probar el nuevo ingenio necesita una pequeña mano ya que el depósito de aire se ha estropeado. Para ello, tendremos que ir recogiendo el mayor número de unidades de aire para que, al precipitarnos sobre el imán que nos hará chocar, el coche aguante el impacto.



• Probando las pistas de Esquí: Una tarea fundamental todos los inviernos es la de "testear" las pistas de esquí para saber si los aficionados están seguros cuando los fines de semana visitan las instalaciones.

• Fabrica de Bombas: En unas cintas de transporte aparecen una serie de bambas. Estas serán nuestro único objetivo, pues tanto las que aparecen ya encendidas como las piezas de otros Dummies que fracasaron deberán ser, respectivamente, apagadas o sacadas del lugar. Las cintas de transporte tienen una tolerancia, si pasamos de ahí...



• Guiando misiles dirigibles: Hasta la misma luna tendremos que irnos para guiar con nuestra reconocida habilidad unos cohetes por un circuito que desemboca en una diana gigante. Interesante será ver la puntuación que obtenemos.



El Dummie, como cualquier humano que se precie, trabajará en lo que le pidan mientras de por medio haya dinero, "guita" o plata. El objetivo del juego es conseguir una determinada cantidad para que puedan pasar, los dos hermanos Dummies, unas alegres vacaciones en Hawai.

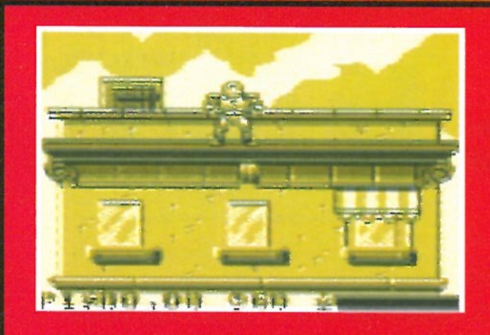
hacerlo lo mejor que podamos.
Así, este gracisos cartucho de Game Boy, posee cinco pruebas distintas que intentaremos explicaros, con extensión/precisión consolera a lo largo de este recorrido. Así de sencillo, cinco pruebas y un destino.

GOLPES DE VERDAD

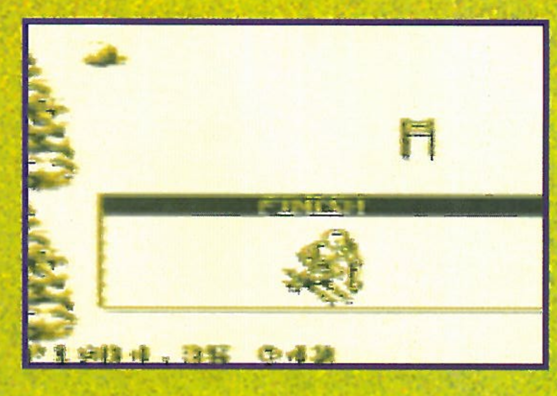
Todo este juego se mueve en torno a una serie de premisas totalmente salvajes pero que, de no utilizar este método, muchas veces son necesarias. Estas premisas tienen que ver con la seguridad vial, la precaución a la hora de ponerse tras un volante y los

Peligro: explosión inminente. Te lo dice un Dummie.





En la primera prueba, nuestro querido Dummie, aún sabiendo que no sufrirá por mucha velocidad que coja en su vertiginosa caida, tendrá un miedo de epopeya galáctica.





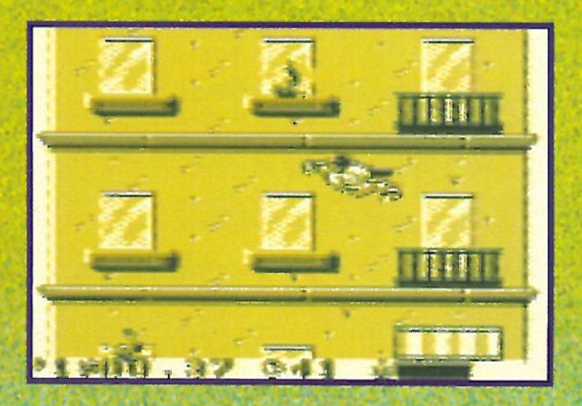
Antes de cada prueba seremos informados convenientemente de la naturaleza de la misma y todas las salidas profesionales así como su valoración artística dentro del mundillo portátil.



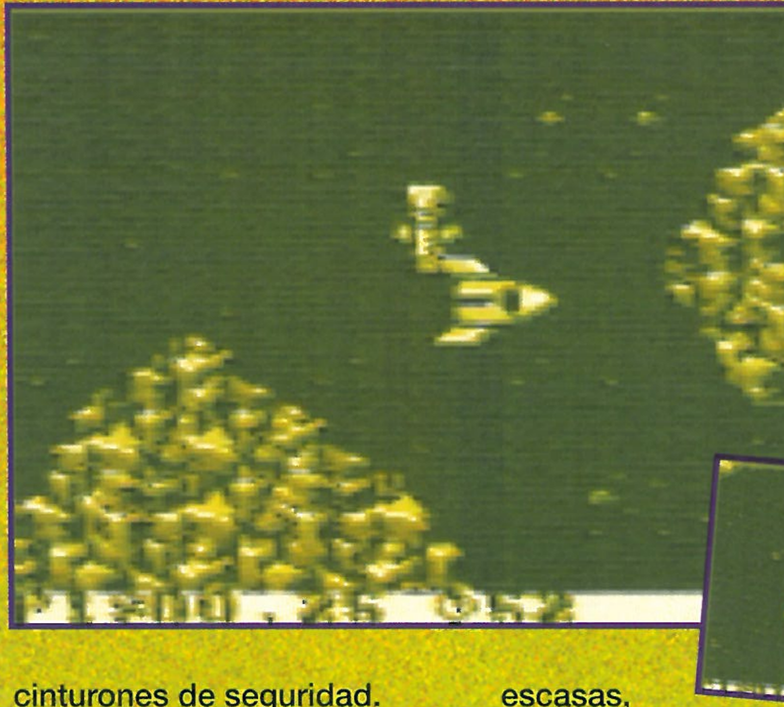


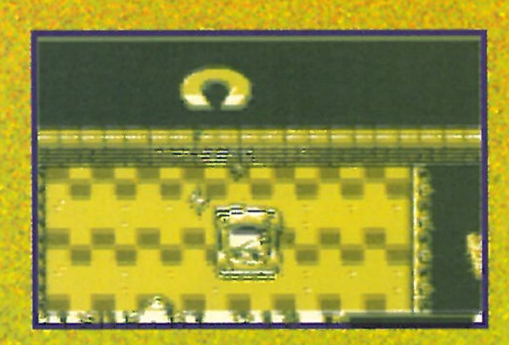
¿Qué es lo primero que te pasa por la cabeza cuando has chocado y no llevas puesto el cinturón de seguridad?

- El parabrisas.

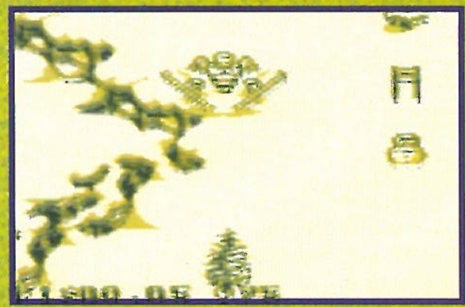












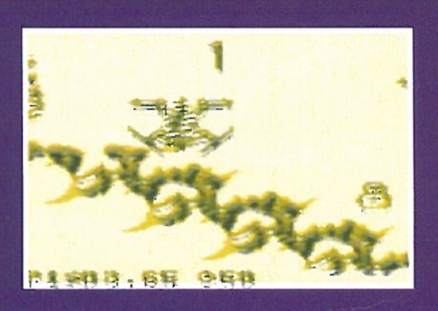
cinturones de seguridad.
Si seguís los consejos que se os dan a lo largo de todo el manual y hacéis caso, no tendréis muchos de los problemas que actualmente se plantean.
Olvidándonos por un momento de esto, el juego no deja de estar bien hecho, con unos gráficos muy "salados" que no dudan en presentarnos a los Dummies como unos aprendices de brujo tremendamente divertidos.
Posee, el cartucho, cinco fases que se me antojan escasas, con buenos gráficos y melodías (cosa habitual en Ljn/Acclaim) y una jugabilidad variada que, concretamente en el caso de la prueba de las bombas, recuerda mucho a los antiguos "Hand-held" protagonizados por Mario (Mario´s Cement Factory).
Resumiendo, un juego agradable, escaso y que hace preveer, si la cosa tiene éxito, que la saga no se quedará aquí, con uná escueta/única entrega. Podéis utilizarlo, os agradará.

● ● ● ● I.M. "Predator"

"No siempre el salto más tempranero te lleva a la meta con más rapidez".

J.L. "Skywalker" (consolero)





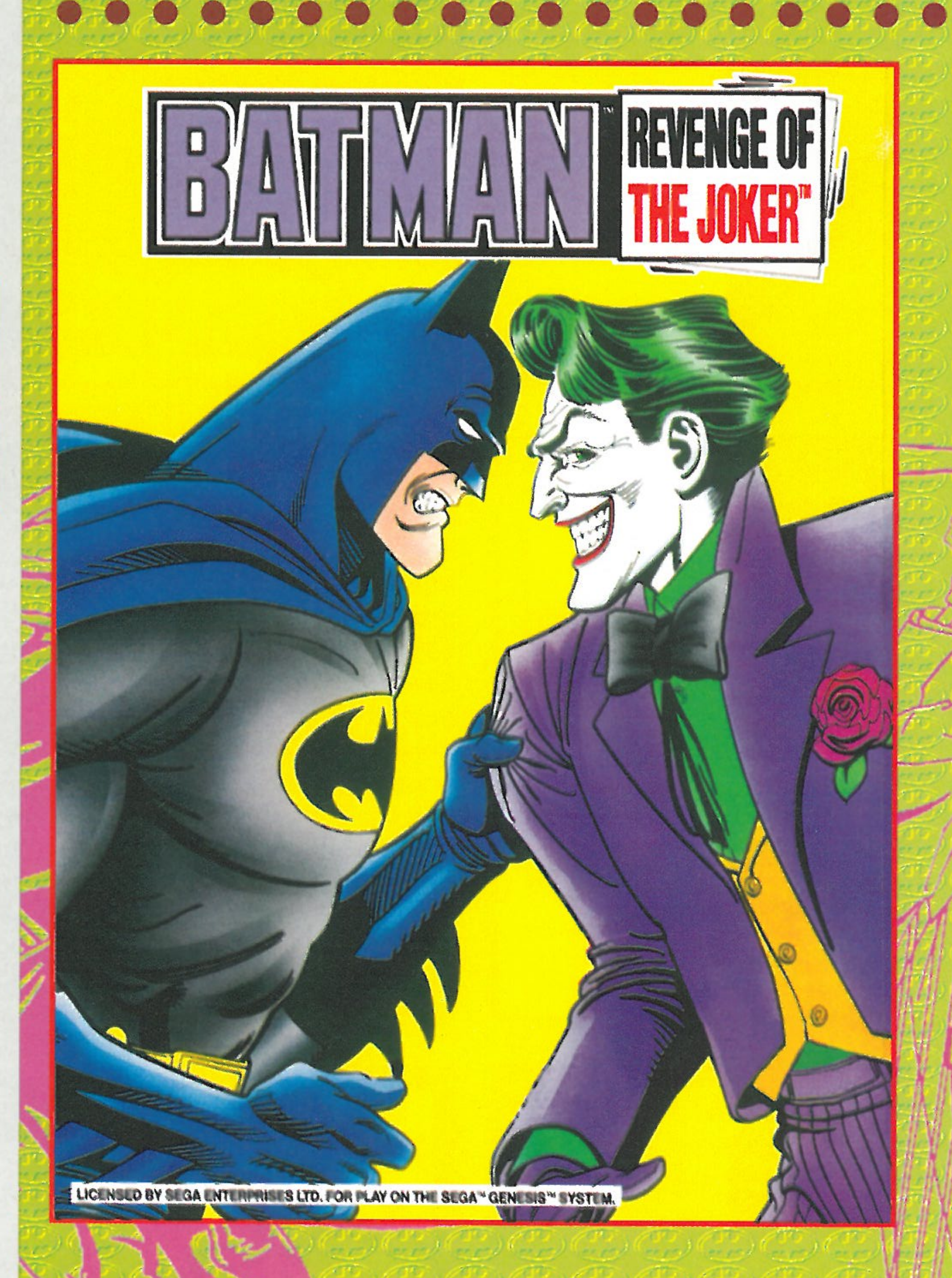
A veces ir sobre unos esquis no es tan fácil como ganar al hermano bisoño que todos tenemos de Pascuas a Ramos.



MEGA DRIVE

Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SUNSOFT.
Distribuidor: SEGA.
N. de Fases: 7.
N. Jugadores: 1.

BATMAN REVE



El Joker no es invencible, pero sabe reponerse. Sabe escapar de prisión, sabe preparar planes diabólicos y, sobre todo, sabe como esperar a Batman. La venganza, que durante tanto años se ha convertido en su única y absoluta obsesión, es ahora cuestión de tiempo. Ninguno de los habitantes de Gotham lo sabe, ni siquiera el propio Batman lo sospecha, pero ha llegado la hora, la hora del Joker...

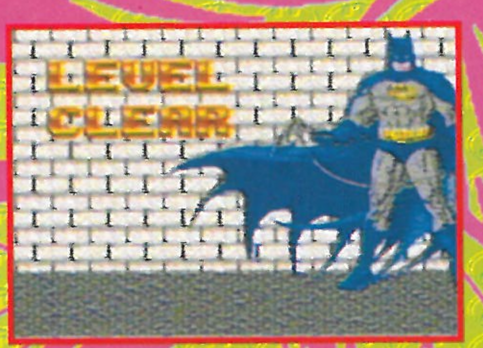
En la ciudad han comenzado a desaparecer metales preciosos de todas clases. Uno de esos metales tiene un elevado contenido en una sustancia tóxica. La policía de Gotham, tras realizar investigaciones exhaustivas llega a la conclusión de que El Joker está detrás de todo y que sólamente Batman puede detenerle.
Los metales están siendo utilizados para construir una poderosa bomba con la que el Joker dominará a la población. Batman debe encontrar su guarida secreta antes de que termine la construcción del proyecto y

NGE OF THE JOKER

LA BLANCA CARA DEL MAL

sea invencible.
Así comienza la nueva aventura de Batman.

LAS FASES.
El juego se desarrolla a lo largo de siete fases diferentes, con distintos niveles cada una. La catedral de Gotham es el primer escenario que Batman debe superar, subir desde el







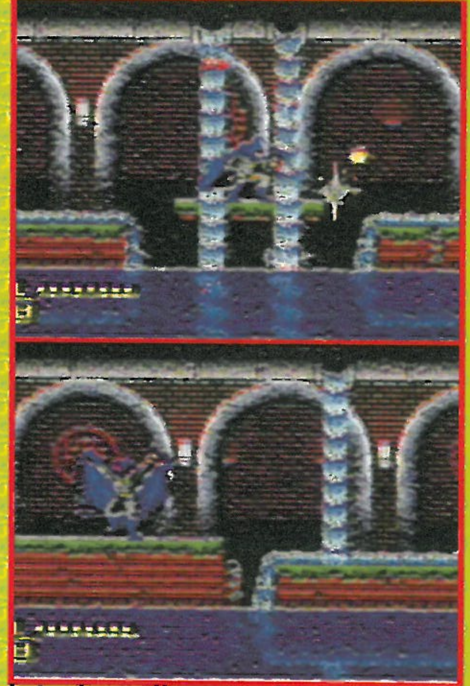


LOS PERSONAJES

BATMAN. El héroe enmascarado, perdió a sus padres de pequeño y juró luchar contra el crimen. Mantiene su identidad en riguroso secreto, la de un multimillonario y enigmático hombre de negocios. Con su dinero e industrias, dispone de la tecnología más avanzada al servicio de su incansable lucha contra el mal.

EL JOKER. Una de las mentes criminales más sagaces que hayan existido jamás.
Era un astuto ganster de apariencia normal hasta que una lucha con Batman dio con él en una cubeta de ácido corrosivo que le desfiguró la cara. Ahora oculta su rostro debajo de una máscara en la que tiene dibujada una diabólica sonrisa.

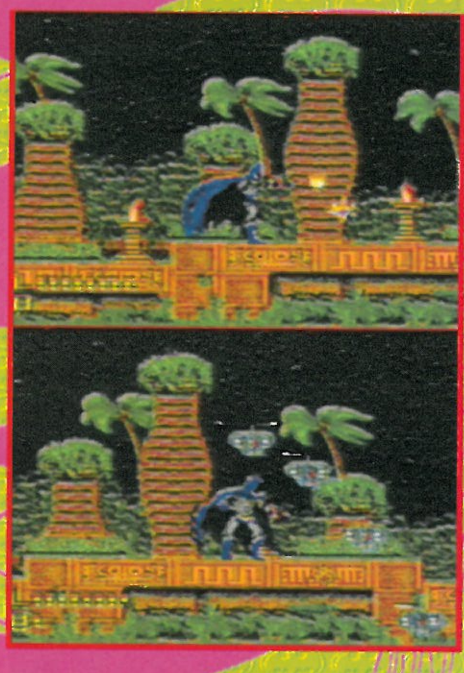




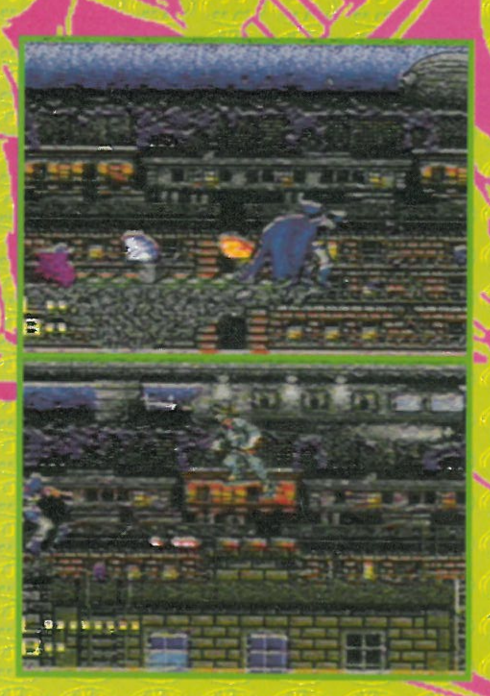


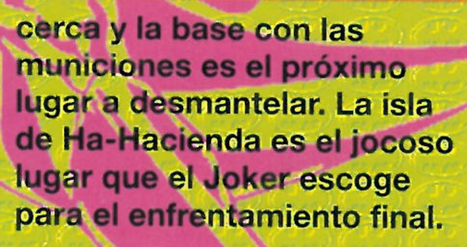


interior y llegar a la azotea, donde el dirigible del Joker le atacará sin descanso.
La guarida del Joker es una fase verdaderamente difícil, sobre todo si la comparamos con la siguiente, la montaña de nieve.
El próximo decorado es la refinería, donde al final acecha otro poderoso guardián de fase. Después, Batman llega hasta las alcantarillas repletas de desagradables sorpresas y corrientes de agua.
La guarida del Joker está cerca y la base con las municiones es el próximo lugar a desmantelar. La isla de Ha-Hacienda es el jocoso lugar que el Joker escoge para el enfrentamiento final.





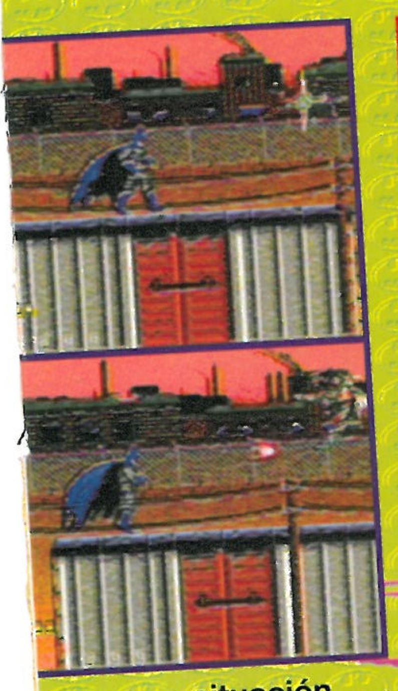


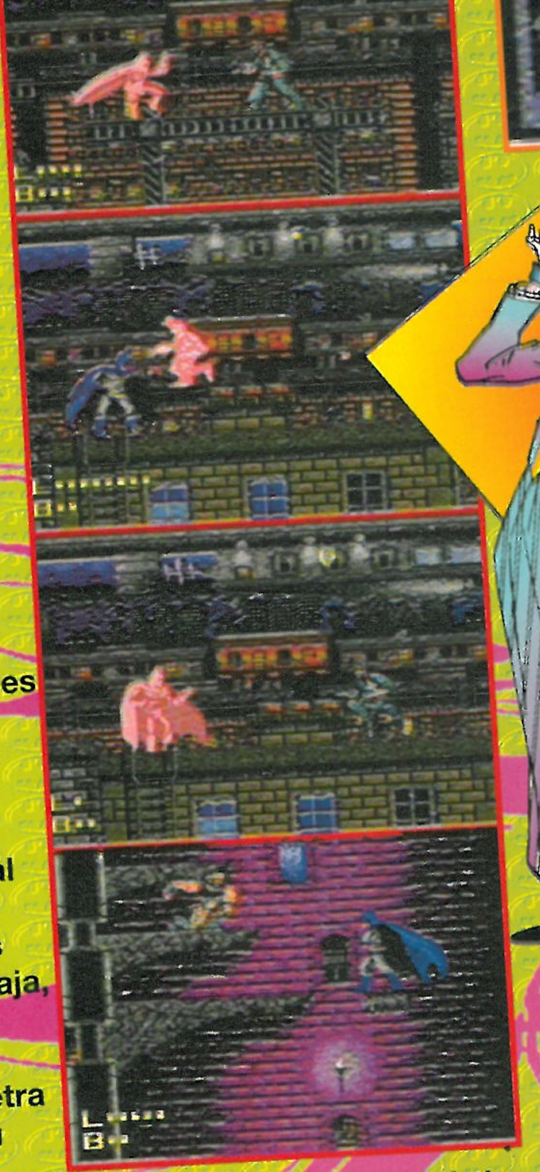




LAS ARMAS.

Hay cuatro diferentes, cada una adecuada para una





situación determinada. La forma de conseguirlas es destruir las cajas que las contienen. Después, disparando al icono que aparece tras destruir la caja, podremos hacer que cambie la letra que lleva su correspondiente arma asociada. Las armas son: - Batarang. El arma clásica de Batman, un boomerang con la forma de murciélago.

- Crossbow. Es una poderosa flecha explosiva que detona al contacto con un enemigo.
- Sonic Neutralizer. Dispara dos filas de Batarangs cruzadas.
- Shield Star. Dispara una serie de estrellas mortales en tres direcciones.

LOS GUARDIANES DE CADA FASE.

Como era de esperar, al final de cada fase le espera a Batman un enemigo de características muy superiores a lo que está acostumbrado a encontrarse. Para acabar con él la estrategia varía en función de cada enemigo pero siempre hace falta velocidad y buenos reflejos.

En la parte inferior de la pantalla aparece un contador de energía para Batman y otro para el Super-enemigo, cuando el del segundo llegue hasta cero significará que Batman ha conseguido derrotarle.

Una viñeta propia de los cómics nos informará de la hazaña.



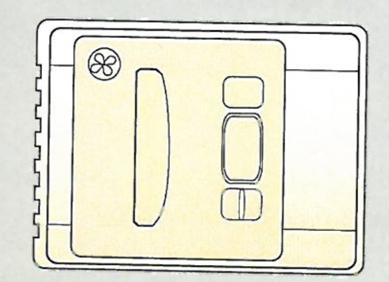
¿VOLVERA EL JOKER?

Quién sabe, puede que sí o puede que no. Si hay continuación la estaré esperando con los brazos abiertos porque esta entrega ha sido fabulosa. Los gráficos y movimientos de Batman están espléndidamente cuidados, (no en vano han intervenido para su realización nada más y nada menos que seis grafistas). La música y los efectos sonoros añaden un toque de distinción al programa y, por último la ambientación, lúgubre para la ciudad de Gotham, colorista para la selva, 'underground' para las alcantarillas, etc, reproduce fielmente el espíritu y la esencia de los Cómics DC donde nació y creció Batman. En definitiva, todo un juegazo, (palabra de murciélago).

M. L. "The Joker".



SUPER NINTENDO



Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: TRADEWEST.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases:
N. Jugadores: 1 ó 2.

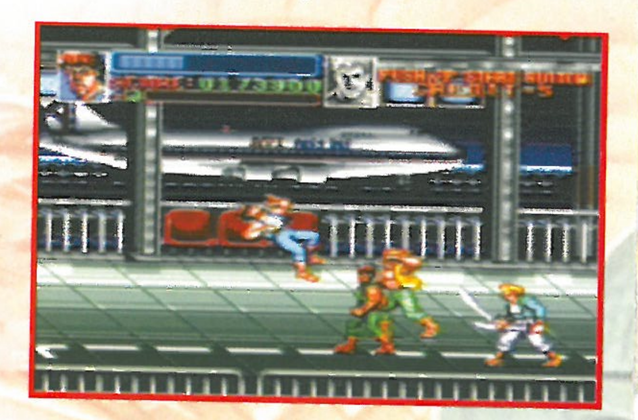


Billy y Jim son, ya, dos de los personajes más famosos del mundillo consolero, que han estado siempre acostumbrados a luchar en pos de las buenas formas y maneras sociales. Por fortuna han llegado ahora a la "Super" de Nintendo.

El barrio había sido un lugar tranquilo hasta que una banda de mafiosos se hizo con las riendas de la situación. La prosperidad inicial de todos los comercios se hundió y las familias adineradas perdieron todo lo que tenían.
El miedo, desgraciadamente, barrió las esperanzas de poder salvar en un futuro a las mazorcas de maíz y todo lo que ello significaba. Sólo los héroes de pura cepa podrían poner fin a esta situación. Desde lo más profundo de la ciudad surgieron dos figuras impertérritas e inocuas que juraron, cuando sus queridas desaparecieron, venganza en veinte idomas distintos. La batalla iba a comenzar...

CLASICO

Quién no haya oído hablar o, siquiera, jugado con alguna de las versiones aparecidas









SUPER DOUBLE DRAGON

TODO UN CLASICO

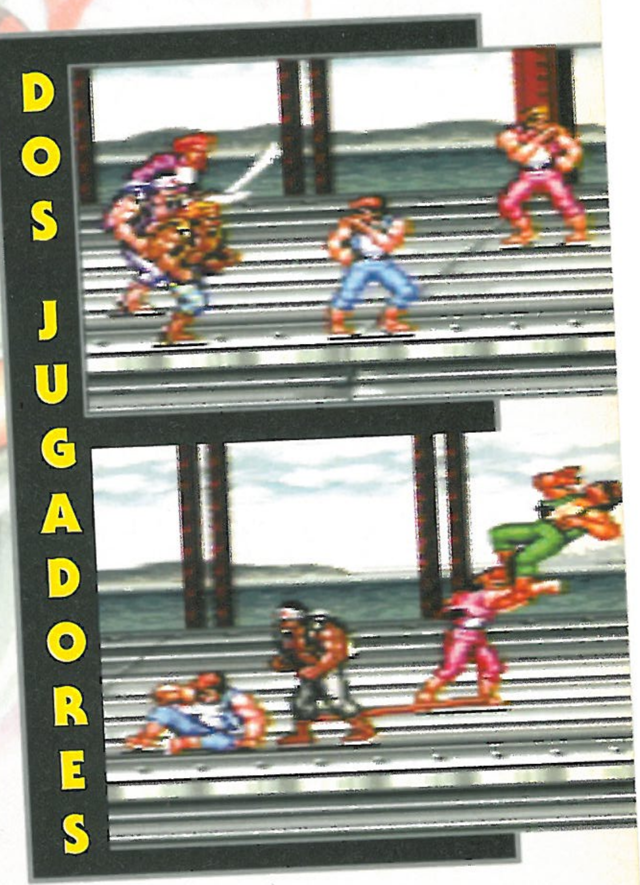
para todos los sistemas cuasi-conocidos puede afirmar, desgraciadamente, que ha estado más en el mundo paranormal que en la realidad cotidiana, y golpeadora, que nos rodea. Billy y Jim son ya dioses en el Olimpo de los videojuegos, desde aquella lejana fecha que aparecieran en una máquina recreativa, hasta nuestros días, donde sus hazañas han sido llevadas, con toda justicia, a la pequeña pantalla con una original serie de dibujos animados.

Ahora, para nuestra Super Nintendo, tenemos la oportunidad de contemplar al clásico, el juego que abrió la saga con tanto éxito para otros sistemas.

DESARROLLO ORIGINAL

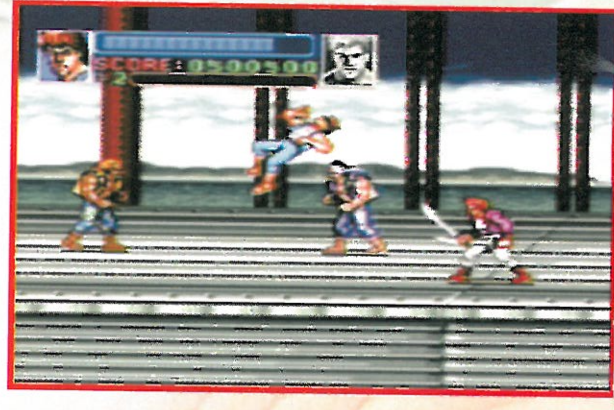
La cosa es sencilla y nos tendremos que limitar a golpear a todo lo que se mueva en varias direcciones, por detrás o delante o,





LOS ENEMIGOS

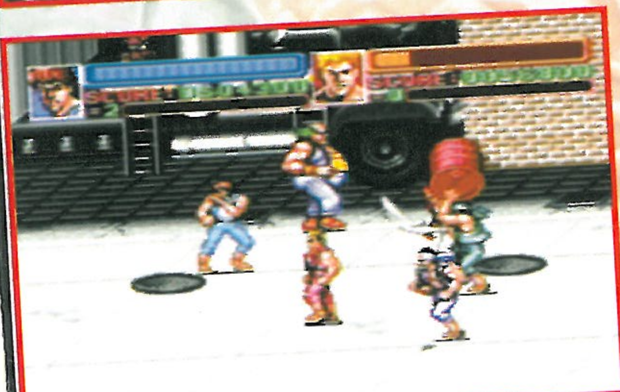
simplemente, corriendo, posteriormente hablando, ante el enemigo, malvado, fin de nivel aterrados por sus amenazas.
Aquí no existen "tutías": o golpeamos o somos golpeados, y como nuestras chicas esperan impacientes su rescate... pués no las podemos defraudar. Una de las opciones más atrayentes del juego es, sin duda, la posibilidad de que jueguen dos consoleros, y no precisamente enmascarados, a la vez. Así, de esta maña, podremos repartir la mitad con el doble de efectividad. Curiosa paradoja ¿no? El











juego también nos ofrece la posibilidad de tener entre nuestras tersas manos otros tipos de armamentos que no sean los simplemente carnales, como bates de beisbol, barras de hierro, cuchillos de filo grueso, nunchakus... es decir, todo un catálogo que nos espera impacientes para deleite de los amantes al género peleón.

RESUMIENDO

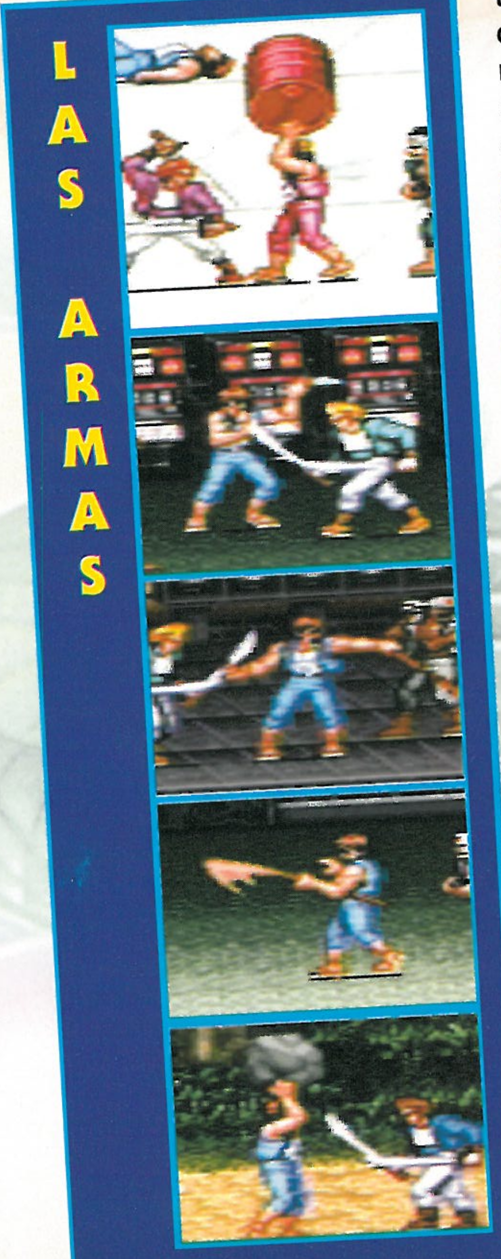
En fín, este "Super Double Dragon" promete, a partes iguales, toda la adición y emoción del original y aunque esta versión no necesitaba de demasiadas excentricidades técnicas, lo cierto es que en algunos momentos se echan de menos algunos aspectos determinados en el manejo del personaje o algunos movimientos.

Pasando lo anterior por alto, y si os consideráis unos fanáticos de "pro" de la cosa de aporrear con Billy o Jimmy no tenéis más que enchufar este cartucho y disfrutar.

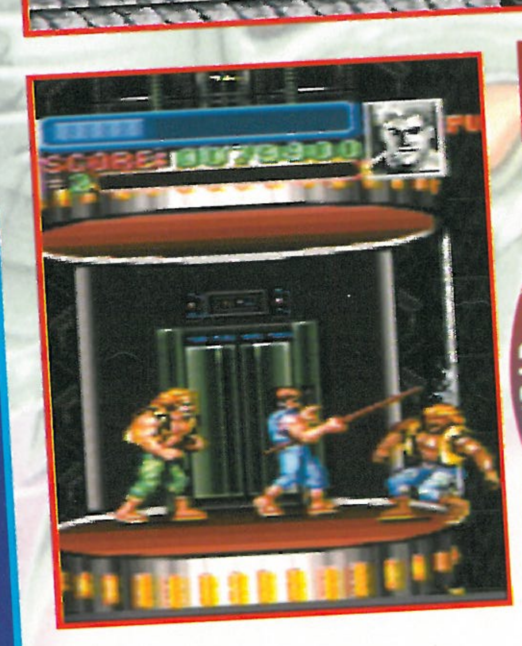
Un juego excelente, a nivel nostálgico, y normal, técnicamente hablando.

Podrían haberse esmerado un poco más... aunque siga siendo 100% "Double Dragon".

I.M. "Predator"





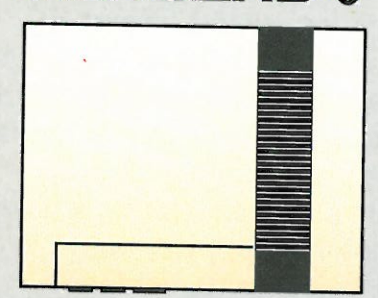




VALORACION

JUGABILIDAD 82
MOVIMIENTOS 76
GRAFICOS 74
SONIDO 80
ORIGINALIDAD 84

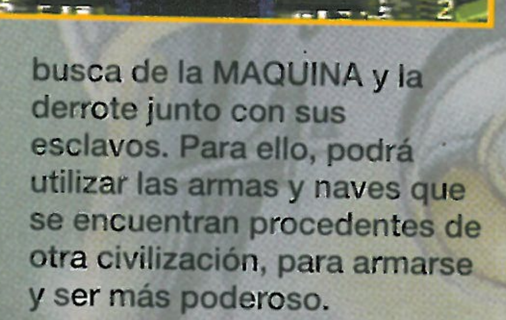
78



Pasarela: SUPER TURRICAN.
Consola: NINTENDO.
Compañía:
IMAGINEER Co., LTD.
Distribuidor: SYSTEM 4.
N. Jugadores: 1 ó 2.







En una lejana galaxia, el planeta Landorin agoniza controlado por una computadora déspota y cruel. La única esperanza de supervivencia de la raza humana es un joven guerrero llamado Turricán.

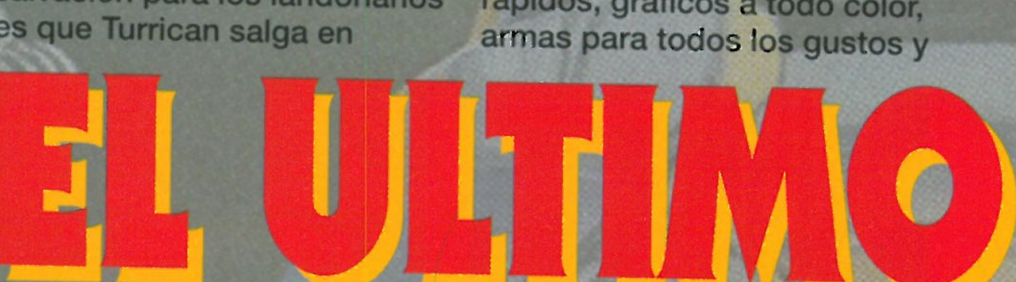


Los landorianos huyeron con éxito a las profundidades del planeta durante años pero la MAQUINA envió criaturas demoniacas mutantes en busca de la vida existente en el planeta. Antes de emprender la huida final, los habitantes del planeta enviaron un desesperado S.O.S. al sistema trisolar que fue recogido por un bravo guerrero: Turrican.
La única posibilidad de salvación para los landorianos es que Turrican salga en busca de la MAQUINA y la derrote junto con sus esclavos. Para ello, podrá utilizar las armas y naves que se encuentran procedentes de otra civilización, para armarse y ser más poderoso.

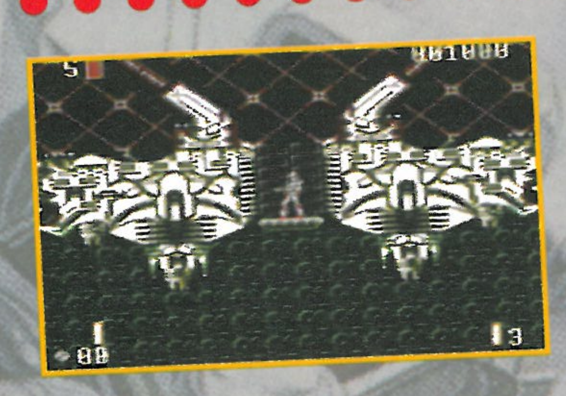


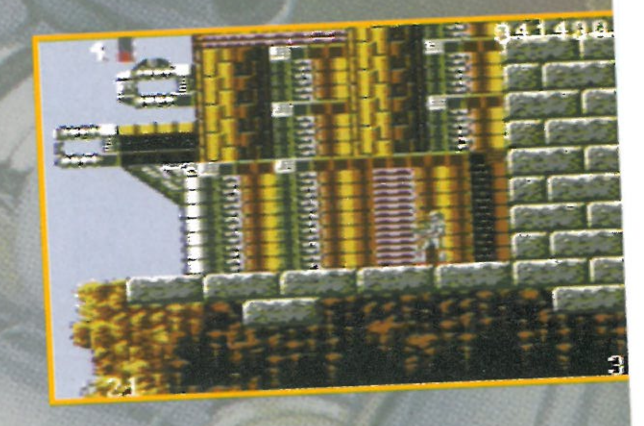
EL JUEGO

Es un arcade de lo más genuino que puedas encontrar en estos momentos en el mercado. Con movimientos rápidos, gráficos a todo color, armas para todos los gustos y



SUPER TURRICAN



una dificultad bastante apretada. Hablando de este tema, el juego te permite elegir la dificultad con la que quieres jugar, variando desde 1 (la más fácil) hasta 5 (verdaderamente chunga). Hay cinco mundos diferentes que Turricán deberá recorrer hasta llegar a la confrontación final con la MAQUINA.

LAS ARMAS Y SIMBOLOS

A medida que avanzas por el mapa y destruyes a tus enemigos puedes recoger algunos objetos ('items') para potenciar las cualidades de tu guerrero. Los diversos símbolos y su utilidad son:

- **Difusor,** activa el disparo múltiple y es especialmente útil para las cavernas y corredores ya que limpia por completo la zona antes de avanzar.
- **Laser**, activa el mismo o aumenta su potencia progresivamente hasta un máximo de 5 aumentos en caso que ya lo tuvieras.
- **Bounce**, activa este tipo de disparo o aumenta su potencia en caso de tenerlo ya. Actúa de la misma forma que el laser.
- **Rodear**, sirve para extender el rayo.
- **Los escudos.** Son especialmente útiles porque detienen hasta 5 impactos. Mientras lo tienes, eres completamente invulnerable.
- **Bomba ligera.** Elimina a todos los pequeños enemigos de la pantalla.
- **La letra 'L'.** Consigues una línea de energía.
- **'P'** consigues elevar hasta el tope tu energía.
- **'1 P'.** Es la tradicional vida extra.
- **Diamantes.** Sirven para recolectarlos hasta completar 100, una vez que llegas a esta cantidad, consigues una vida adicional.

CONCLUSIONES

Super Turricán es otro de esos arcades que han marcado una época en los ordenadores de 8 bits. En consola la versión es de lo más adictiva, porque te deja jugar hasta el punto de engancharte pero te obliga a recorrer cada parte del mapa hasta encontrar la salida hasta el próximo nivel. Un diez en adicción para sus programadores.

Groucho Gancho.



GUERRERO

MASTER SYSTEM II



RAINBOW ISLANDS

EN UN LUG ARCOIRI

Pasarela: RAINBOW ISLANDS.
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1.

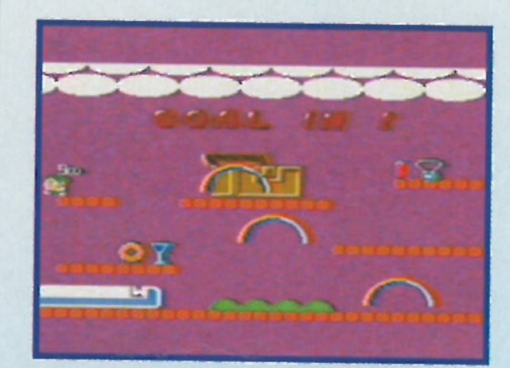
Pocos arcades tienen la adicción de una máquina recreativa, a menos claro esta que en realidad sean una versión de un juego de las 'coin-op' de las que se ven en cualquier salón recreativo. Precisamente, 'Rainbow Islands' es la conversión a consola de una maquína recreativa que hiciera furor hace ya algunos añitos.

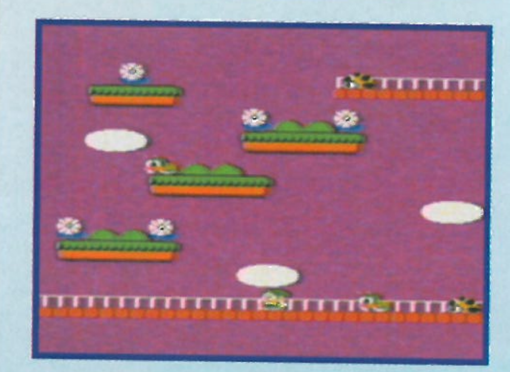
LO SIMPLE ES BELLO

La idea de 'Rainbow Islands' es realmente sencilla. Se trata de llegar a la parte superior de cada escenario donde nos espera un cofre repleto de bonus.
Para subir a la parte de arriba, se pueden utilizar las distintas rampas que hay por el camino o subirnos encima de nuestro propio disparo, que permanece sólido por unos instantes. Esta, sea quizás la clave del juego, la interacción entre el disparo y el propio jugador. Es un arma y al la vez, una herramienta necesaria.

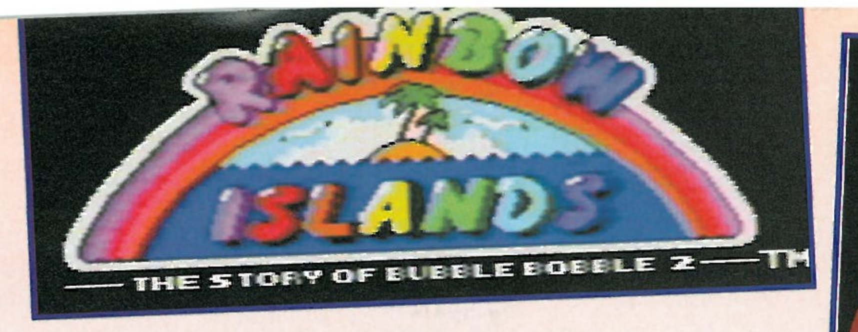
LA ADICCION HECHA JUEGO

La frase no es para menos porque uno se pone a jugar y experimenta la sensación de que el tiempo se acorta. Al igual que ocurriera en la primera parte, el mítico 'Bubble Bobble', existen montones de items para mejorar las condiciones de nuestro personaje.
La zapatilla roja por ejemplo vale para añadirle mayor velocidad al personaje.
También hay algunos frascos



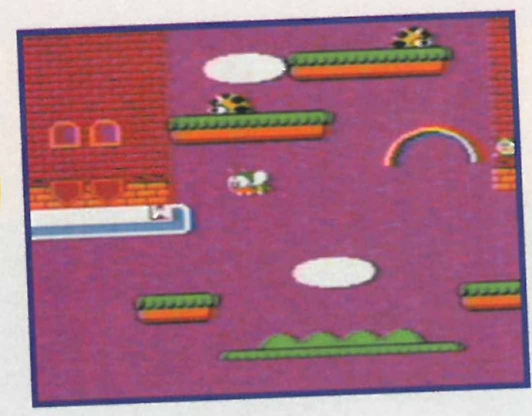






AR DEL





que actúan sobre el disparo, para poder disparar más rápido, a ráfagas, etc.
No todos los items son necesariamente buenos, ya que alguno pone las cosas algo más difíciles al personaje. Por ejemplo, hay uno que hace invisibles nuestros disparos, con lo que al tratar de utilizarlos como escaleras, no se ve muy bien por donde estamos subiendo.

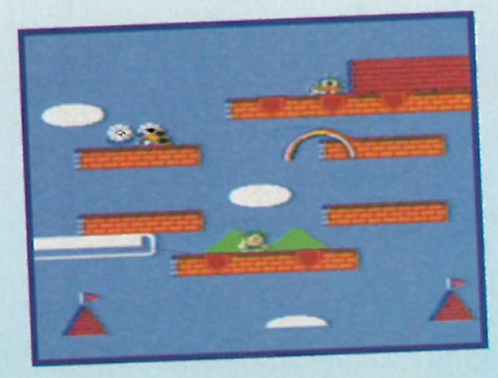
FRUTAS EN LA TIERRA DEL ARCO IRIS

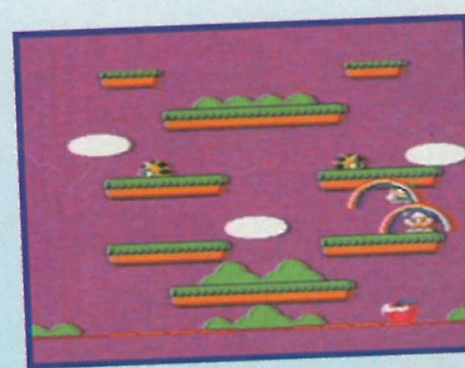
Una de las cosas que más llama la atención en 'Rainbow Islands' es el esplendido colorido de las pantallas y de todos los decorados.
Esto es debido a la multitud de frutitas, objetos para bonus, diamantes y demás cosas curiosas que aparecen a lo largo de la partida.
Todo ello contribuye a darle un aspecto jovial y un colorido excepcional. El juego no es nada agresivo, no hay ametralladoras, bazookas ni lanzallamas, las armas son divertidas y ante todo originales.
Queda demostrado pues que la mejor arma contra el aburrimiento es la sencillez y las buenas ideas no la violencia gratuita. Un juego que se merece un sobresaliente.

● ● ● ● M.L.'The Joker'









PASARELA

GAME BOY

Consola: GAME BOY.
Compañía: LJN.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1.

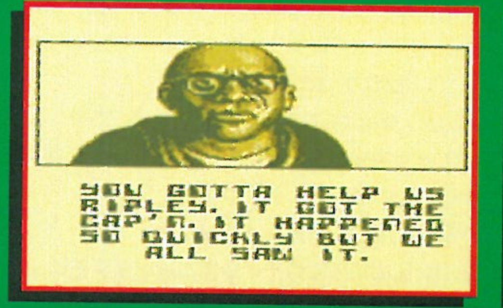
ALIEN 3

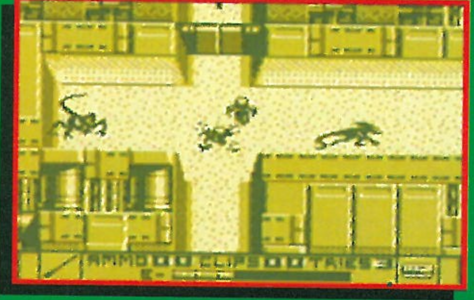
TERROR INTERIOR

Desde que se rodara "Alien, el octavo pasajero" los clásicos de ciencia-ficción han tratado con especial cariño a las bestias surgidas del medio. El Alien de dos fauces ha renacido, tras ser exterminado, de sus cenizas.

FURY 161

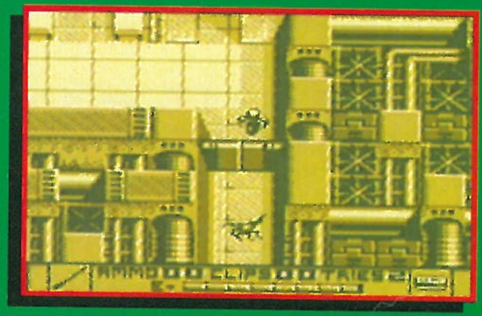
Después de huir desesperadamente de la colonia humana en "Aliens, el regreso" nuestra protagonista, la Teniente Ripley, ha vuelto a verse inmersa en una aventura junto a sus "amigos" los aliens. En esta ocasión uno de ellos ha logrado introducirse en la fortaleza donde, monacalmente, viven los seres más despreciables de la galaxia. Estos reclusos, violentos por naturaleza, tendrán que aceptar tu ayuda y conocimientos si quieren sobrevivir...





DIFERENTE

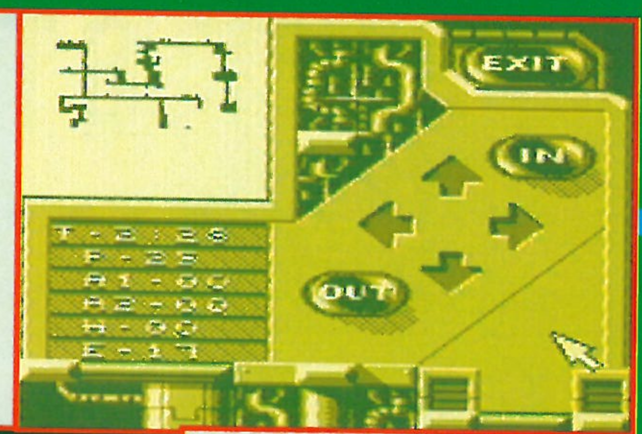
Siguiendo, de primeras, el argumento de la película, los señores de Ljn/Acclaim han decidido realizar, a diferencia de las otras versiones consoleras, un cartucho con más miga en cuanto a ingrediente aventura se refiere.

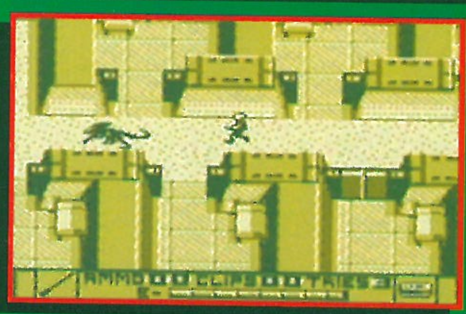


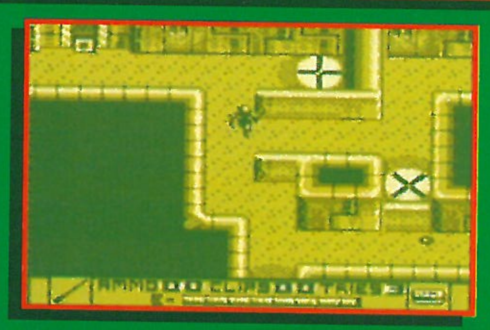
Sin apartarse tampoco mucho de los patrones comandados por la habilidad, "Alien3" es un juego donde la utilización de objetos, el desenmascaramiento de enigmas que nos abrirán alguna que otra puerta y la

EL MAPA DE LA FORTALEZA

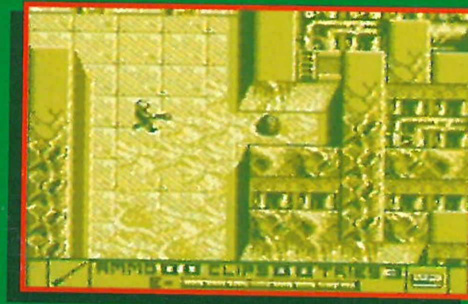
Uno de los ítems, cuando lo recojáis, os permitirá tener una información de primera mano que puede seros de mucha utilidad a la hora de sobrevivir. Esta es la de poseer el mapa de la fortaleza con todas sus entradas y salidas.
Conseguidlo inmediatamente si queréis durar hasta el anochecer.

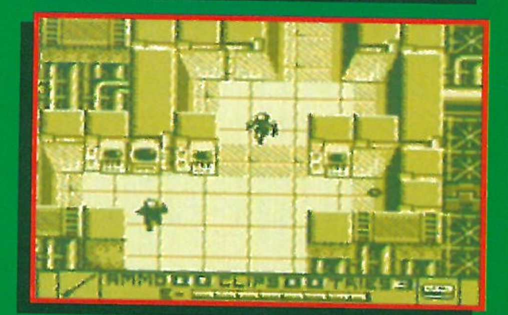


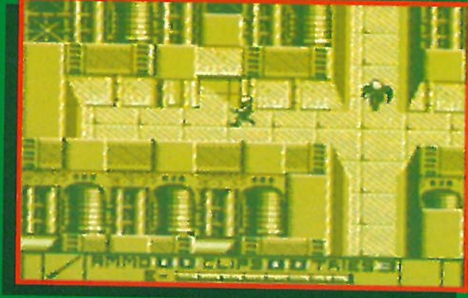












OBJETOS AVENTUREROS

Como en todo juego con reminiscencias aventureras que se precie el papel de los objetos, y su posterior utilización, será determinante para poder concluir la misión en curso con un éxito total. Ya lo sabéis.





paciencia harán que nos sumerjamos, junto a nuestra "rapada" protagonista, en un mundo de misterio y destrucción que solo tiene una salida: dar muerte a la amenaza extraterrestre.

THE END OF ALIEN

Terminando con prontitud os recomendaría, si sois almas consoleras de poca aceleración, que jugaráis con este cartucho porque os va a dar, por el mismo precio, una serie de "nuevas" sensaciones que son muy de agradecer.
Por un lado tenemos su esencia aventurera, con ciertos toques arcade, que a mí, particularmente, me apasionan en exceso, y por otro unas tecnicidades que no desmerecen para nada un producto que ha de ser reseñado con nota alta. Disfrutable, peliculero y recomendable.

I.M. "Predator"



PASARELA

MEGA DRIVE

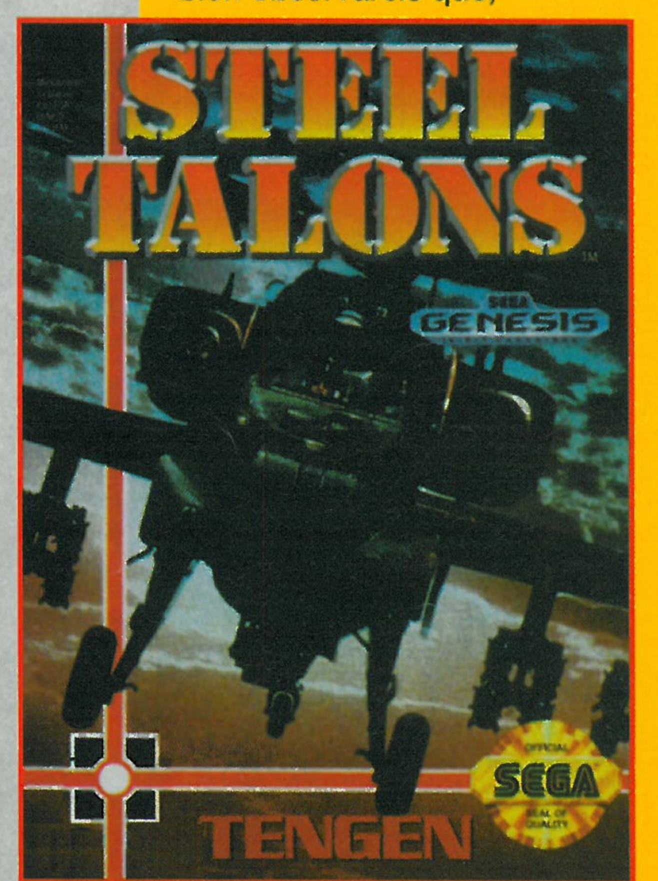
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: TENGEN.
N. Fases: 12.
N. Jugadores: 1

STEEL TALONS

VUELO FINAL



Un nuevo helicóptero vuelve a surcar el poblado espacio aéreo consolero de la Mega Drive. Tras los pasos maquineros de "Thunder Blade", nuestros nervios vuelven a estar preparados para luchar en pos de la verdad universal...



CAIDO DEL CIELO

Si la patata le es al patatero y el pan al panadero, lo cierto es que este "Steel Talons", el helicóptero oficial de la armada invencible, americana, le es a los mejores pilotos del mundo.
La cosa, así planteada, no dice mucho, pero si lo miráis bien observaréis que, principalmente, este nuevo "juego" para Mega Drive que llega de la mano de Tengen, es un entrenamiento destinado a saber quiénes son los verdaderos pilotos que pueden considerarse capaces de hacer volar a semejante aparato.
Lo cierto es que el desafío tiene su fundamento, porque







MODOS DE JUEGO

En este cartucho tendremos la oportunidad de elegir entre tres "difíciles" modos de juego. Estos son "Combat Mission", para realizar una campaña entera, "Head to Head" para luchar cara a cara contra otro helicóptero y el "más sencillo" de entrenamiento inicial.







intentar volar con esta cosa, léase el cartucho, es fácil, que no diferenciable de un simple "arrastramiento" de infantería. Nosotros, en este "Steel Talons", y pasado un cierto tiempo, no hemos sabido diferenciar con coherencia dónde se encuentra el norte, sur, este u oeste, no hemos logrado derribar un solo helicóptero que no se haya suicidado antes, ni hemos logrado entrar, a saco, sobre las lineas enemigas entre las montañas por temor a que, la "excesiva" visibilidad, nos llenara los ojos de lágrimas por el alucinamiento.

En fin, que contar, que con este juego podéis emular, por ejemplo, las hazañas del "F-22 Interceptor" o del "LHX Attack Chooper", también disponibles para Mega Drive, es como afirmar que con "Sonic" tendréis la oportunidad de meter goles de chilena... me entendéis ¿no?

Pero la cosa no se queda ahí. Los gráficos, aparentes si no nos movemos, caen por su propio peso cuando el anciano, brusco y desorientador "scroll" intenta hacerse cargo de la situación. Los sonidos no son de "Oscar" aunque si merecen algo más la pena y la jugabilidad... bueno, comparada con la visibilidad y el "scroll" es todo un lujo. Recomendado a seres con evidentes desconexiones mentales, porque de lo contrario... Y eso que este juego me recuerda a una máquina recreativa de Atari.

I.M. "Predator"







Pasarela: ROCKIN' KATS.
Consola: NINTENDO.
Compañía: ATLUS.
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1.

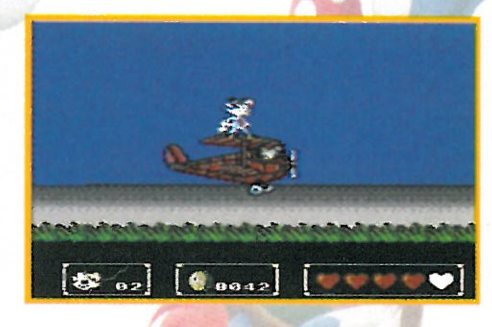
ROCKIN'





UNOS GAT





Si te dicen que han raptado a tu chica ¿qué harías? Seguro que ibas detrás de quién fuera y le dabas una buena paliza. Pues eso es más o menos lo que te va a tocar hacer porque la chica de Willy (el héroe de esta aventura) ha sido secuestrada por el ganster Mugsy y las cosas no van a ser nada fáciles. Una historia gatuna con mucha miga.



Pues sí, de gatos va el juego, y no de gatos normales. Sino de unos gatos aficionados a la música de Jazz. Willy (el Rockin' Kat) y su chica Jill son la mejor pareja de jazz que ha actuado en la gatuna ciudad de Nueva York desde hace muchos años.
En una de las actuaciones, mientras Willy se encontraba tocando un solo en el escenario un Ganster, Mugsy, se queda prendado de la belleza de Jill y decide secuestrarla.
La misión de Willy es recuperarla buscando por toda la ciudad su rastro. Seguro que no va a ser una tarea nada fácil porque la ciudad está repleta de peligros para un gato cuya profesión es el jazz.

LOS ESCENARIOS

Willy va a recorrer muchos parajes antes de encontrar a su novia. La acción comienza en los suburbios de la ciudad de Nueva York, con montones de gansters preparados para acabar con Willy. Después puede suceder prácticamente de todo, el salvaje oeste, el parque de atracciones, incluso pelear contra los ases de la aviación a 40.000 metros de altura (no es que los haya contado, sino que lo pone en el manual).
El desarrollo de todas las fases es prácticamente el mismo, al estilo de los arcades de scroll horizontal. Los mejores momentos del juego tienen lugar cuando al acabar una fase, Willy coge un

K A T S





OS CON MUCHA MARCHA

avión y despega hacia los cielos. A partir de entonces, deberá ir en equilibrio sobre las alas de un viejo biplano mientras esquiva los ataques de aviones y pájaros. En un momento llega incluso a pasar por debajo de un dirigible que dispara sin cesar.

LOS MOVIMIENTOS DE WILLY

La única arma de que dispone Willy es una pistola de puño (¿?). Para los que no sepáis qué es exactamente una pistola de puño, es como las que utilizan los payasos en el circo, que en vez de ser una pistola de verdad que dispara balas, sale de ella un puño sujeto por un muelle a la pistola. Aunque a simple vista parezca un arma un poco absurda, en manos de Willy tiene múltiples usos. Para empezar, es un medio eficaz contra sus enemigos que se quedan planchados tras recibir el impacto del puño. Además, como es orientable en cualquier dirección, sirve para salvar importantes desniveles en las pantallas difíciles. El método empleado es apuntar con el puño hacia arriba y dejarlo anclado en un saliente. Luego Willy comenzará a moverse sujeto por el puño haciendo molinillos de forma que al soltarse saltará en el punto más alto del molinillo, superando el posible desnivel.

MONEY, MONEY, MONEY

A lo largo de su aventura Willy recogerá monedas y saquitos de dinero que irá ahorrando. Con una cantidad suficiente de dinero podrá jugar a algún que otro pasatiempo que hay dentro del propio juego.
En estos pasatiempos, aparte de descansar un poco tras la ajetreada aventura, Willy tendrá oportunidad de incrementar su saldo si es habilidoso en los juegos.

MARCHA GATUNA

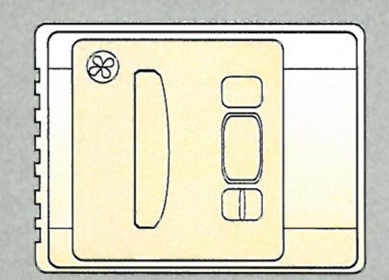
Rockin' Kats es uno de esos juegos que desde el principio engancha al jugador a la consola. El hecho de que puedas empezar en varios escenarios diferentes y que haya otros juegos adicionales totalmente independientes dentro del mismo cartucho, pero relacionados con la trama final, hacen que no sea un simple arcade sino un juego divertido que combina las fases de acción con partes de habilidad.



● ● ● ● Pancho Panza.



SUPER NINTENDO



Pasarela: DERSERT STRIKE.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: ELECTRONIC ARTS.
Distribuidor: DRO SOFT.
N. Fases: 4.
N. Jugadores: 1.

DESERT



ARENAS M

Las guerras han sido la peor afición de la humanidad, pero a la vez el recurso más aclamado por los videojuegos a lo largo de su corta historia. Desert Strike, para desgracia nuestra, está basado en un conflicto real.



LA TORMENTA DEL DESIERTO

Así se denominó el invento con el que atacaron los aliados al malvado loco hace ya dos años. Con este juego, Electronic Arts, ha querido ampliar su catálogo de juegos para Super Nintendo y de paso versionar un super hit de Mega Drive.
Desert Strike es la historia de un piloto y su helicóptero, que han de sobrevolar las áridas tierras del desierto para abrirse paso y llevar a buen término la misión que le ha sido encomendada.
El juego es básicamente un arcade en el que tendrá especial importancia el manejo que de nuestro aparato tengamos a la hora de sobrevolar y disparar con certeza las zonas enemigas. Si conseguimos ese primario objetivo, el resto de la partida

STRIKE

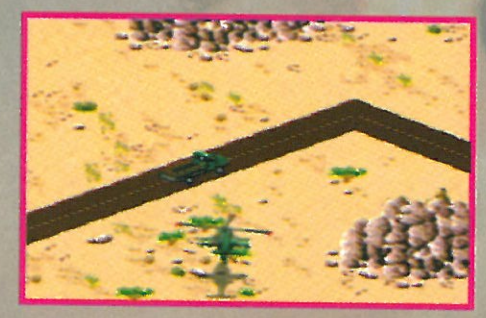












OVEDIZAS

se habrá facilitado notoriamente.
El juego consta de cuatro grandes fases, subdivididas en otros tantos objetivos que deberemos destruir. Estos irán desde el recate de prisioneros y rehenes a la destrucción de misiles, aviones, pistas de aterrizaje o plantas químicas de armamento.
A lo largo del juego tendremos la oportunidad de regresar a nuestra base en caso de querer comportarnos como cobardes, o aterrizar sobre las avanzadillas de la costa para permitir el repostaje del aparato.

CONOCIDO

El juego, como antes he comentado, apareció hace algún tiempo para Mega Drive con un éxito más que notable, recibiendo el beneplácito tanto de la crítica como del público especializado.

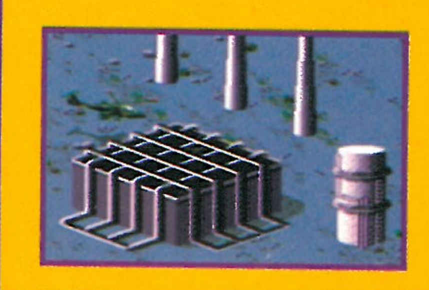
LAS CUATRO MISIONES DEL APOCALIPSIS

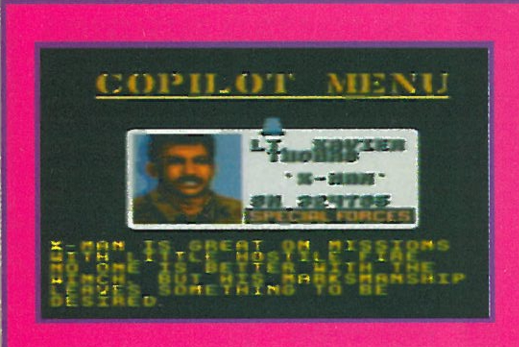
Como desgraciadamente ocurriera en el conflicto del Golfo nuestra misión de redención mundial pasará por cuatro fases distintas.



La primera, Superioridad Aerea, nos permitirá afrontar las otras dos misiones con la certeza de no ser atacados por aparatos similares. La segunda, Destrucción de Scuds, nos afianzará como la amenaza aerea que somos. Las tercera, La ciudad embajada, nos llevará hasta el corazón del país donde tendremos que rescatar a una serie de altos cargos de las garras del malvado loco. La cuarta, Tormenta nuclear, nos llevará hasta los campos petrolíferos, donde tendremos que evitar el vertido al mar. Cuatro misiones que nos llevarán, a buen seguro, hasta los anales de la historia por méritos propios.







Nuestro copiloto tendrá, al menos, una cara con la que reconocerle porque a lo largo del juego su labor será, ciertamente, escasa.



Tecnicamente, como casi todos los lanzamientos de Electronic Arts, es muy bueno, con unos scrolles perfectos, realmente logrados, y una sensación de tridimensionalidad que embellece el producto hasta límites "topescos".

La jugabilidad es la justa porque la dificultad no es muy



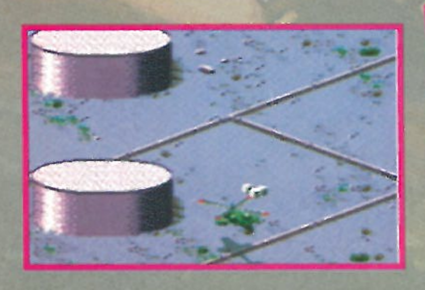
El malvado loco se encuentra en su bunker secreto...

La refinería espera impaciente la llegada de la mañana...



Una reportera de la famosa cadena EANN está transmitiendo desde la ciudad del malvado loco.







EL MAPA DE LA SITUACION

Cada vez que queramos ver el mapa de operaciones tendremos que pulsar "start". Una vez allí tendremos acceso a todo tipo de información sobre objetivos, puntos estratégicos y demás lugares de repostaje.











¡A REPOSTAAAAR!



En la playa encontraremos una avanzadilla que nos permitirá tanto repostar armamento como municiones. También podremos dejar a los prisioneros que rescatemos.

RESCATE EN EL GOLFO

Una de tus principáles misiones será rescatar a los rehenes que las fuerzas del malvado loco tienen en su poder. Algunos pilotos, compañeros tuyos en el ataque, necesitarán tu ayuda.



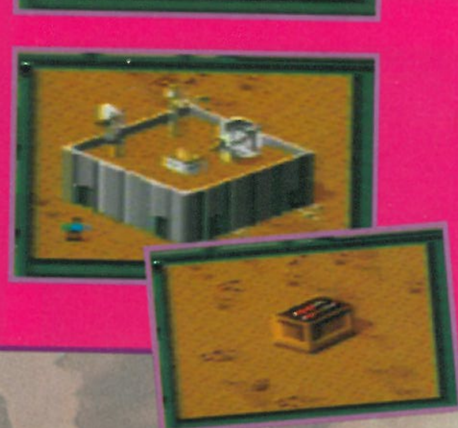


En todo momento el juego nos mantendrá informados, mostrándonos gráficos y datos sobre su distancia. Tenedlos en cuenta, será importante.

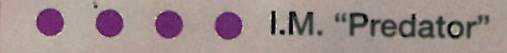




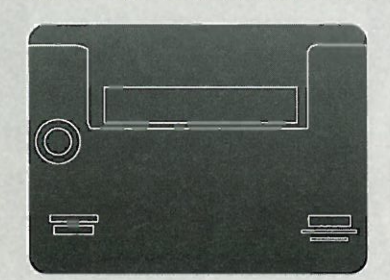




alta y, además, es fácil de manejar y bonito por la "causa" a la que representa. Recomendable desde sus orígenes.

 I.M. "Predator"

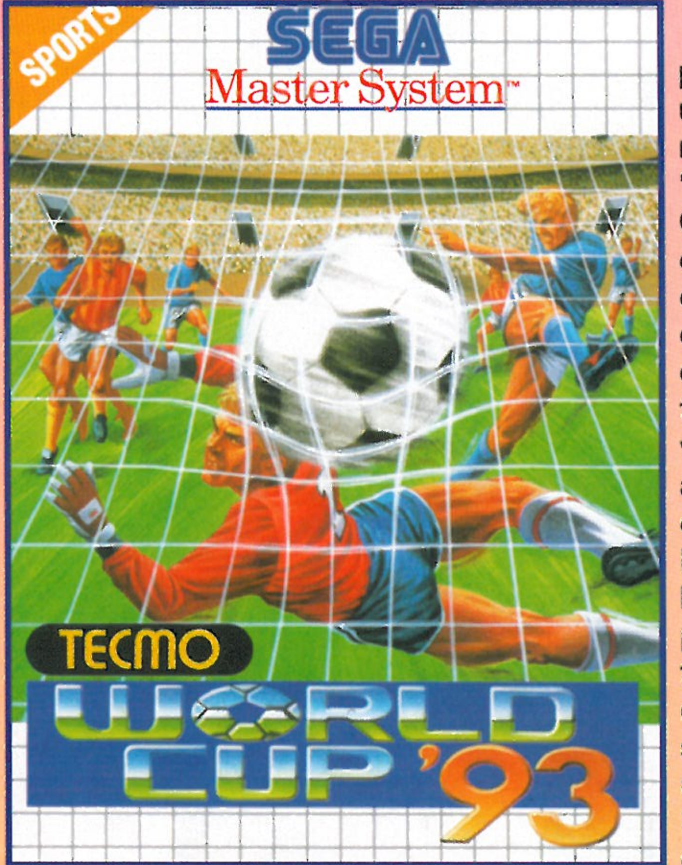




TECMO WORLD CUP 93

Pasarela: TECMO WORLD CUP 93.
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2.

Pocos deportes despiertan tanta pasión como el fútbol en nuestro país. Así que aunque haya muchos juegos sobre el tema, uno más siempre es bien recibido, sobre todo si tienen la calidad de este estupendo Tecmo World Cup.



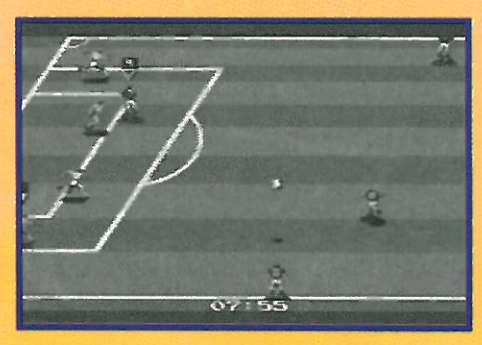
¿QUE HAY DE NUEVO VIEJO?

Es la pregunta lógica que uno se hace cuando cae en sus manos un juego de fútbol de consola por enésima vez. Afortunadamente, esta vez la pregunta tiene una respuesta muy favorable. 'Tecmo World Cup 92' es un estupendo juego de fútbol. Sus creadores, conscientes de todas las versiones anteriores sobre este deporte en Master System, han realizado un producto con todos los elementos para ser un número uno.

Para empezar, los gráficos, la música y la ambientación están









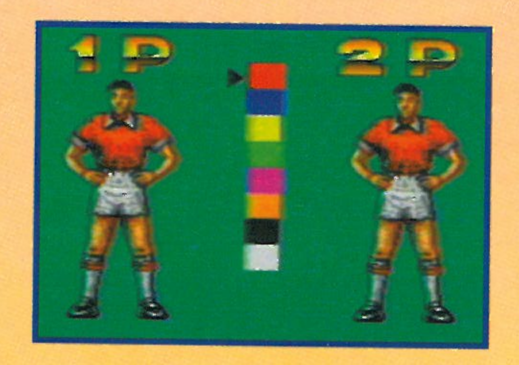
CON EL BALON EN LOS PIES

SPA
VS
FRA

perfectamente realizados. Además, las opciones incluidas en este cartucho son más que suficientes para tenernos muchas horas enganchados a la consola. Se puede jugar contra otro amigo (esto si que es una delicia) o contra la máquina. Si se elige esta última opción se puede elegir entre la modalidad de exhibición o de campeonato. En la segunda, se juega una especie de liguilla con varios países hasta conseguir llegar a la final. Antes de comenzar cada partido, se debe elegir la alineación más adecuada al modo de juego de cada persona. Hay alineaciones defensivas (con montones de defensas) de juego medio (con varios centrocampistas) y totalmente ofensivas (tres delanteros).

SOBRE LA HIERBA

El manejo del juego es realmente sencillo. De un equipo de 11 jugadores,



obviamente sólo se puede controlar a uno en cada momento, así que se puede decir que el juego lo hace todo prácticamente solo. Tras haber elegido una alineación el resto de los jugadores cumplen perfectamente su cometido, estando en la posición que se les ha asignado. Para cambiar el control de un jugador a otro basta con pasarle la pelota y un cursor se posa encima de él.

En medio de un partido se puede interrumpir el juego para realizar los cambios que consideremos oportunos, utilizando a los jugadores del banquillo.

EL ARBITRO PERFECTO

El reglamento ha sido perfectamente contemplado en este juego. Hay saques de esquina, faltas, fueras de juego, y todas las normas del fútbol pero esta vez para consola. La verdad es que el juego apenas aporta detalles de originalidad pero en contrapartida está espléndidamente realizado y técnicamente es casi perfecto. El otro factor aún más importante si cabe, la jugabilidad, ha sido depurado muy bien. Es extremadamente sencillo ponerse a jugar, realizar cambios, elegir



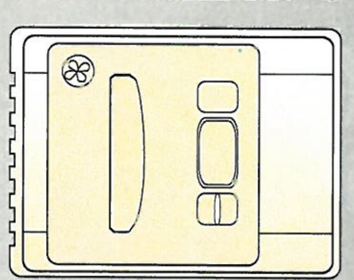


alineaciones, etc. Ideal para pasar un montón de buenos ratos.

● ● ● ● M.L.'The Joker'.



SUPER NINTENDO



Pasarela: GODS.
Consola: Super Nintendo.
Compañía:
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 4.
N. Jugadores: 1.

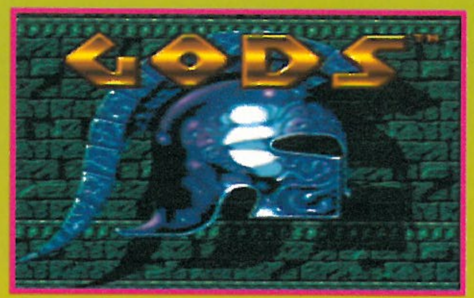


Fue duro el camino que recorrió para llegar hasta allí. Cuatro únicos escenarios y podría conseguir su anhelado sueño... La eternidad.









DIVINIDADES

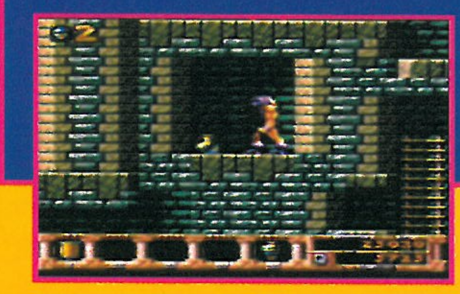
Desde que el hombre es hombre, siempre ha deseado ser eterno para poder ver más allá de lo que su ciclo vital le permite. La vieja mitología Griega era muy dada a ese tipo de cuentos y, ahora, vía Super Nintendo, nos llega un cuento que mucho tiene que ver con aquellas leyendas. Gods es la búsqueda de las puertas del cielo, de la eternidad, a lo largo de





HABITACIONES OCULTAS

Numerosas serán las estancias que se encontrarán cerradas, en un principio, y que tendremos que abrir para poder conseguir los objetos necesarios para completar los niveles en curso. Son





GODS





ENTRE EL CIELO Y EL SUELO



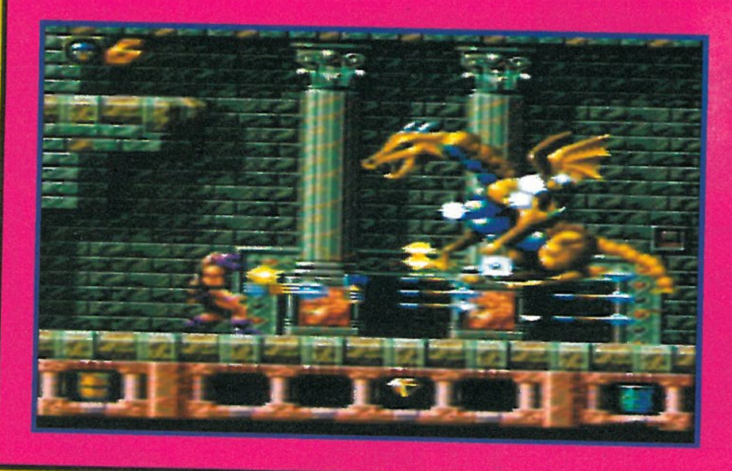




ENEMIGOS

Cuatro serán los grandes enemigos ante los que tendremos que medir nuestro coraje y valentía. Cuatro enemigos que intentarán mermar nuestras defensas para destruirnos... y deleitarnos con sus espectaculares diseños y poderes.





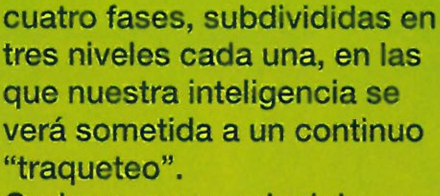






Después de acabar con el enemigo de fin de nivel obtendremos una explosión de alegría e ítems.





cuatro fases, subdivididas en tres niveles cada una, en las que nuestra inteligencia se verá sometida a un continuo "traqueteo".
Gods es, en un principio, un juego arcade, que nos permite ir y venir indiscriminadamente a la vez que destruimos enemigos con ton y son y recogemos los restos que en forma de ítems utilizables irán dejando por su último recorrido.

Después, esas primeras impresiones se tornarán erróneas y la utilización vil y descarada, con inteligencia, de los objetos será determinante para abrir, o cerrar, algunas puertas, pasadizos y derivados,que nos conduzcan directamente hasta el deseado cielo.

OPINANDO

Gods es un juego que tiene una larga tradición jugadora, ya que hace algún tiempo apareció tanto para Amiga como, posteriormente, para Pc. Ahora, la versión Super Nintendo, avalada por los Bitmap Brothers, llega exactamente con las mismas premisas, músicas y movimientos y gráficos tan espectaculares que cautivaron entonces.
Gods es un juego para ser degustado poco a poco, sin prisas y con una clara idea de diversión que no va a defraudar a nadie.
Quizás sea algo dificil pero para los consoleros de clase "A" esto no será impedimento alguno, al revés, una razón más para jugarlo sin compasión.
Bonito, espectacular y recomendable.

I.M. "Predator"

En esta ocasión tendremos que buscar las piezas que faltan en el mosaico de la pared.



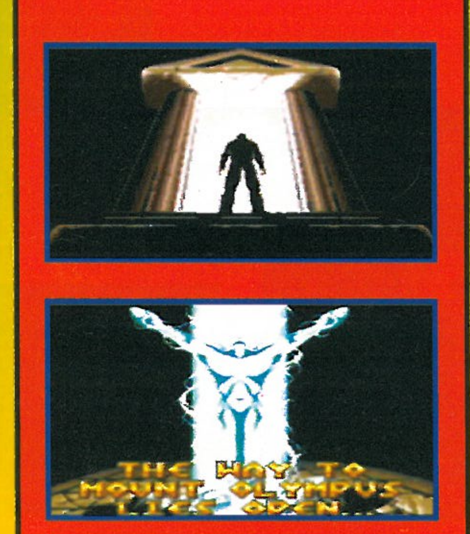
LA TIENDA DE LOS HORRORES

Al completar determinados niveles del juego aparecerá un "ser" griego que nos invitará a comprar, dependiendo de las monedas que recojamos, armas, bonus o cualquier otro tipo de ayuda que nos permita avanzar con facilidad.





Al final, y si vuestra habilidad/inteligencia os lo permite, podréis llegar hasta las deseadas puertas del cielo y terminar, buenamente, la misión encomendada.

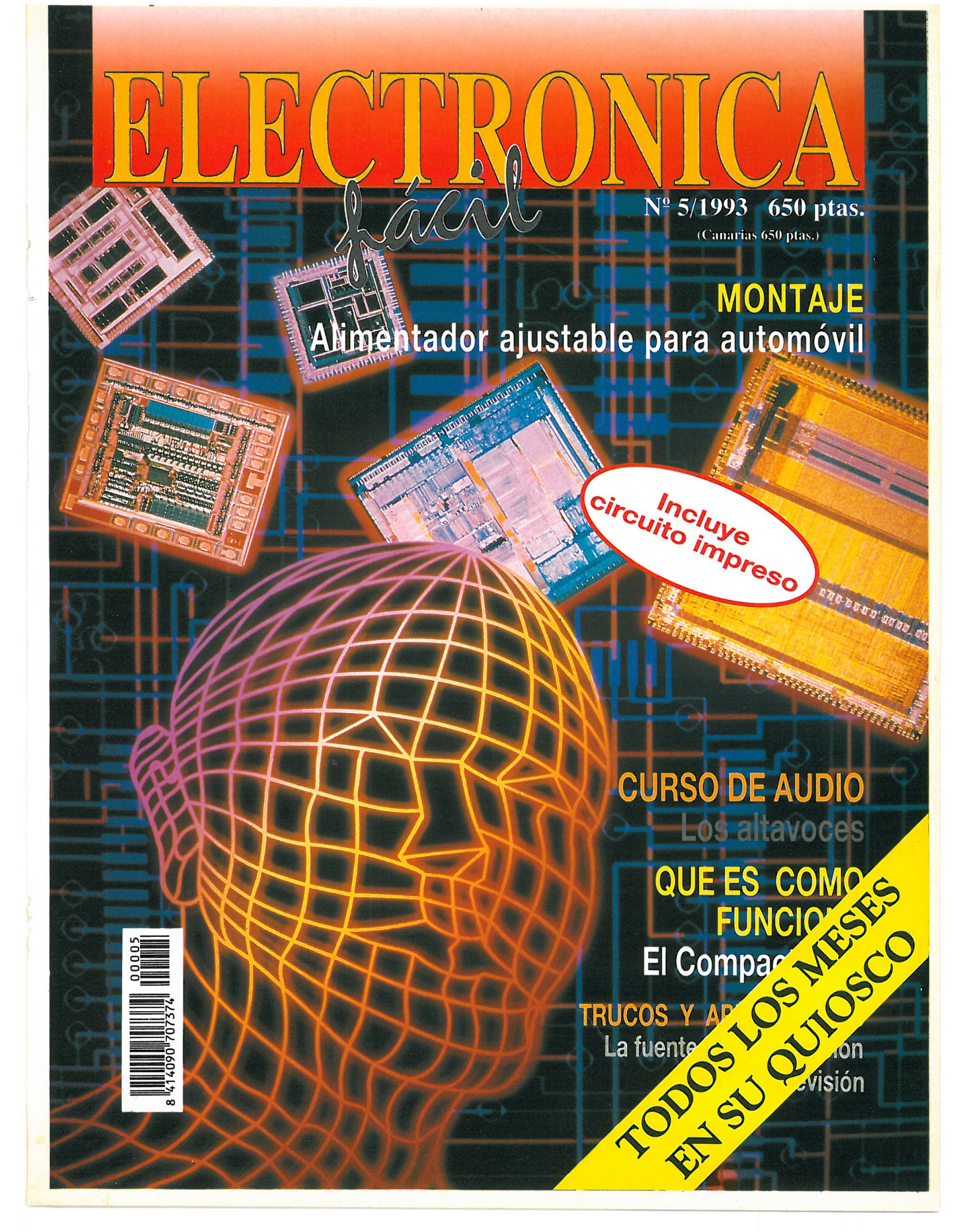


VALORACION

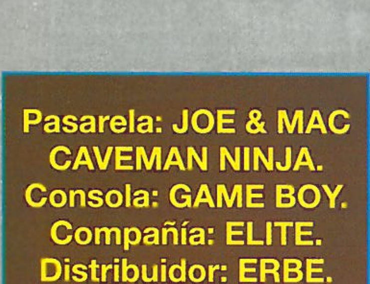
JUGABILIDAD	84
MOVIMIENTOS	82
ORIGINALIDAD	82
GRAFICOS	85
SONIDO	84
TOTAL	84


OK SUPER CONSOLAS
BATMAN
Return of the Joker
SPACO, S. A.


MARIO & YOSHI
SPACO, S. A.
OK SUPER CONSOLAS


ELECTRONICA
fácil
Nº 5/1993 650 ptas.
(Canarias 650 ptas.)
MONTAJE
Alimentador ajustable para automóvil
Incluye circuito impreso
CURSO DE AUDIO
Los altavoces
QUE ES COMO FUNCIO
El Compac
TRUCOS Y A
La fuente
ión
evisión
TODOS LOS MESES
EN SU QUIOSCO
8 414090 707374 00005

GAME BOY



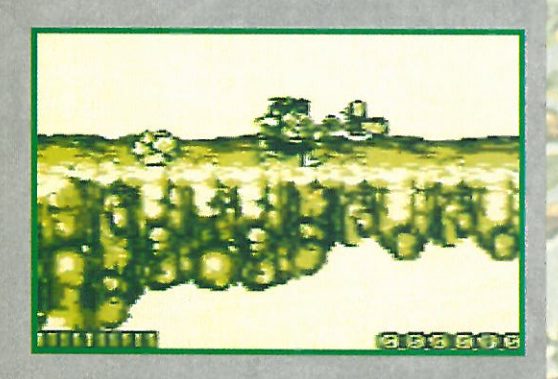
Pasarela: JOE & MAC CAVEMAN NINJA.
Consola: GAME BOY.
Compañía: ELITE.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 8.
N. Jugadores: 1.

JOE & MAC CAVEM



OTRA HIST

Las chicas del pueblo se han escapado y en un principio las sospechas se centraron en que habían huido. Ahora, las autoridades han demostrado que una banda de malhechores ha sido la culpable.



AMOR A PRIMERA VISTA

Las chicas del pueblo vivían super a gusto cuando se las tuvieron que ver con una banda de maleantes las raptaba al son de la música "rap" de la época... léase a bastonazos.

Pero los machotes de la aldea no estaban por la labor. Ya hacía algunos meses habían perdido la liga de Beisbol y, por lo tanto, la sola idea de pensar que sus chicas del alma se les escapaban de las manos aterraba con suma celeridad.

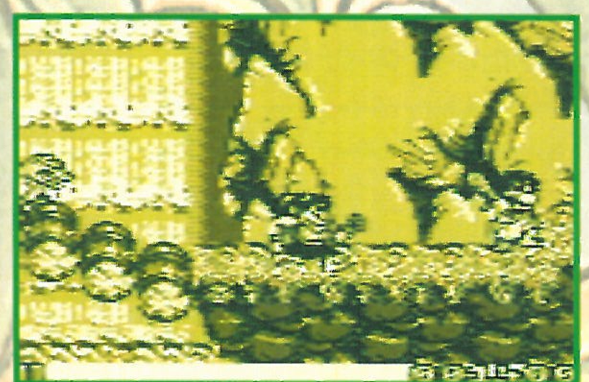
Por ello se lanzaron a las calles, puño en alto, y juraron vengar la afrenta con sangre de urraca... aunque al final, el único troglodita que llevaría a efecto la sentencia sería un tal Joe... ¿le conocéis?

GOLPEADOR

No merece la pena decir más de este juego, un arcade de plataformas bien llevado a la práctica y que nos limita nuestro campo de acción al simple balanceo de nuestro bastón acrílico sobre las cabezas o extremidades de los malvados en ristre. Poco más.

IAN NINJA





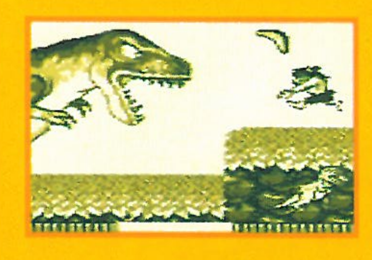
¿ENEMIGOS FINALES...? VE Y DALES

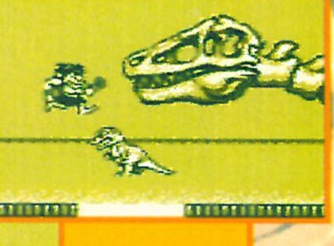


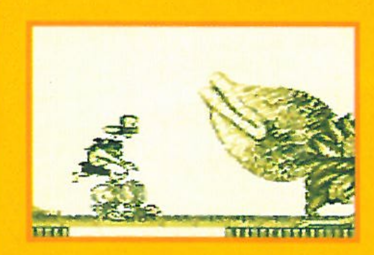




Ocho serán las fases que protejan a nuestro malvado malhechor que tiene entre sus posesiones a nuestras dulces chiquillas. Ocho enemigos que nos pondrán las cosas excesivamente dificultosas... y recordad que no tenemos passwords.



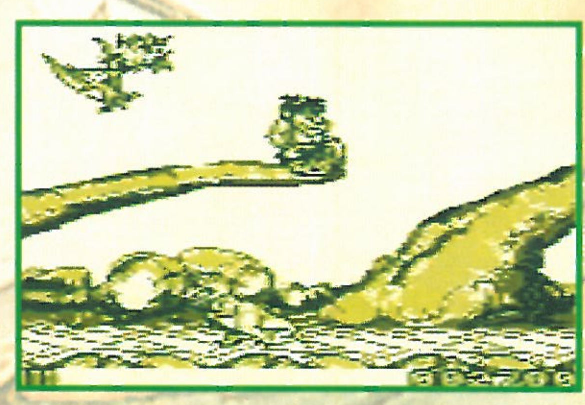




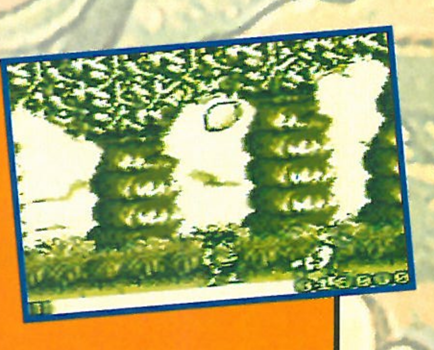


ORIA DE AMOR





FRUTAS TROPICALES

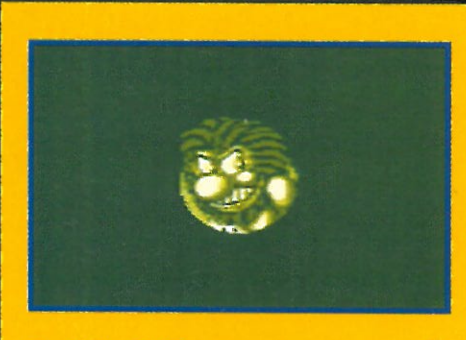




Al balancear nuestro arma sobre un determinado enemigo conseguiremos que éste se relaje hasta el punto de mutarse, para la eternidad, en una fruta, comestible, y transformable en energía vital. Así de sencillo.

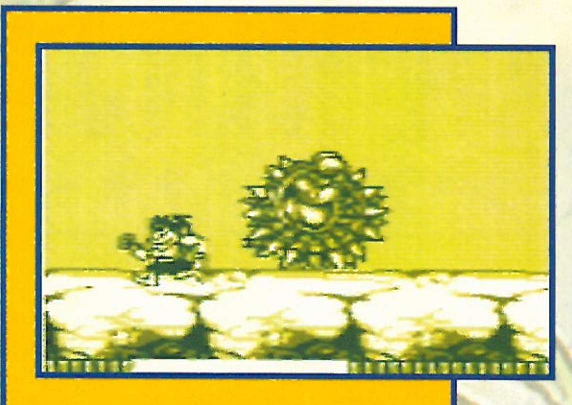


Aquí tenéis a uno de los malvados miembros de la banda del "Gnomo" en el preciso instante en que se secuestra a una de las chicas. Deleznable.



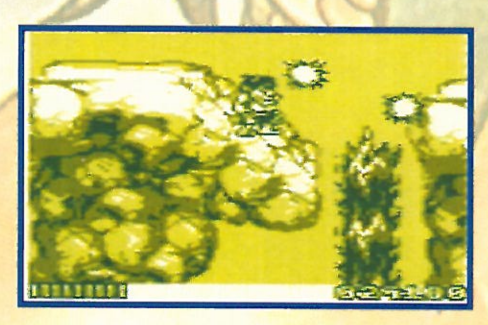


Así de felices corren por la playa Joe y una de las chicas tras terminar con éxito su grata misión.



Este enemigo irá y vendrá por la pantalla de esta forma. Esperad a que termine y una vez delante de él "arrearle" con la porra o lo que tengáis. Es sencillo.







El resto es imaginable: gráficos bonitos, super bien realizados, melodías totalmente sacadas de las versiones Nintendo y Super y una jugabilidad ya conocida que no desmerece al resto de producto.

En definitiva, una gran conversión que lo da todo por la causa jugátil y que debe ser, al menos, aplaudido por la prole mundial.
Bueno, bonito y prehistórico.

● ● ● ● I.M. "Predator"



LAS ARMAS DEL TIO JOE

En determinados lugares del juego, y siempre en los mismos, encontraremos una serie de armas que potenciarán nuestro poder destructivo. Cogedlas porque os serán sumamente útiles.



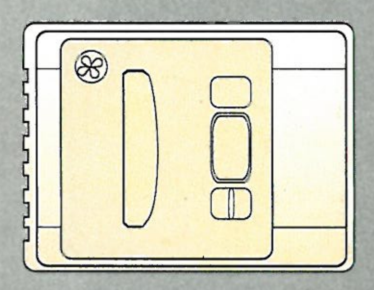






Walt Disney
LOS CLASICOS
Peter Pan
¡EN VIDEO!
Ahora puedes llevarte a casa para siempre este clásico con inolvidables personajes que no puede faltar en tu colección de CLASICOS DISNEY
Walt Disney
Los Clasicos
Peter Pan
P.V.P. 2.995 Pts.
© The Walt Disney Company.
DISPONIBLE EN VENTA POR TIEMPO LIMITADO
Walt Disney
HOME VIDEO
SOLICITE A MOVIERECORD DIRECT
PETER PAN
ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.
SI Ruego me envien la (s) película (s) que a continuación se indican, en sistema VHS y al precio señalado.
PETER PAN
(Gastos de envío 500 pts.)
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION
C.P.
POBLACION
PROVINCIA
TELF.
FECHA NACIMIENTO
FIRMA
X
N.I.F.
OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA
FORMA DE PAGO
CONTRA REEMBOLSO
ADJUNTO CHEQUE
VISA
AMERICAN EXPRESS
TARJETA Nº:
NOMBRE DEL TITULAR
FECHA CADUCIDAD
Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:
REF.
MOVIERECORD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid
Si desea recibir rápidamente su pedido llame al
(91) 542 25 20 / 547 21 21

SUPER NINTENDO





Pasarela: SYVALION.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: JVC.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1.



LA FURIA

En un mundo laberíntico poblado de peligrosas criaturas la única esperanza es saber utilizar correctamente el aliento del dragón. Si te gustan los laberintos y los arcades sin respiro, no cabe duda de que este es tu juego.

Así de fácil. Tanto como 'pinchar' el cartucho y ponerse a jugar. Bueno, eso al menos al principio. Porque una de las características de cualquier arcade que se precie es que sea sencillo. Y este juego lo es tanto como conectar la consola y ponerse a jugar.
El objetivo es sobrevivir y avanzar. Avanzar por toda una serie de laberintos y sobrevivir a los múltiples ataques de todas las criaturas que pueblan los pasillos y corredores.



MODOS DE JUEGO.

Hay dos modalidades de juego: Basic Series y Real Combat Series. La primera es para principiantes y la segunda para expertos. En Basic Series los recorridos y laberintos son fijos, así como los enemigos de fin de fase. Real Combat Series tiene un sistema de laberintos aleatorios de forma que comienzas una partida y no sabes muy bien lo que te espera. Incluso el enemigo de fin de fase varía y nunca es fijo. De esta forma, se consigue que haya hasta 100 niveles o posibles caminos diferentes.
La última modalidad de juego es una especie de contra-reloj, se llama Time Attack, y consiste en hacer todo el recorrido en un tiempo límite.
En la modalidad de Real Combat la puntuación se multiplica por dos, debido al considerable incremento de dificultad.





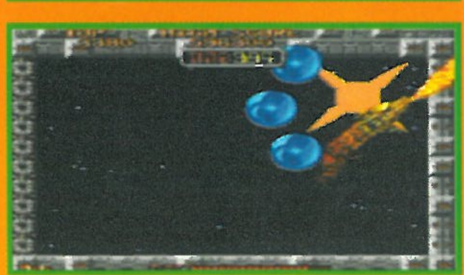

DEL DRAGON

CONCLUSIONES.
La verdad es que sin estar mal, no se puede negar que uno esperaba algo más de este juego. La música y los efectos sonoros son estupendos, el scroll es multidireccional y nada brusco, y la jugabilidad está en su punto adecuado. Sin embargo, viniendo de quien viene, no se puede negar que JVC, (los creadores del mega-super-bestial 'Star Wars') saben hacer cosas extraordinarias y cuando hacen cosas que simplemente son buenas, uno lo nota. De veras.

Tartufo el pitufo.

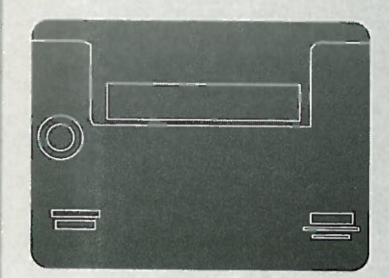








MASTER SYSTEM II



Pasarela: STREETS OF RAGE.
Consola: MASTER SYSTEM.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 5.
N. Jugadores: 1 ó 2.

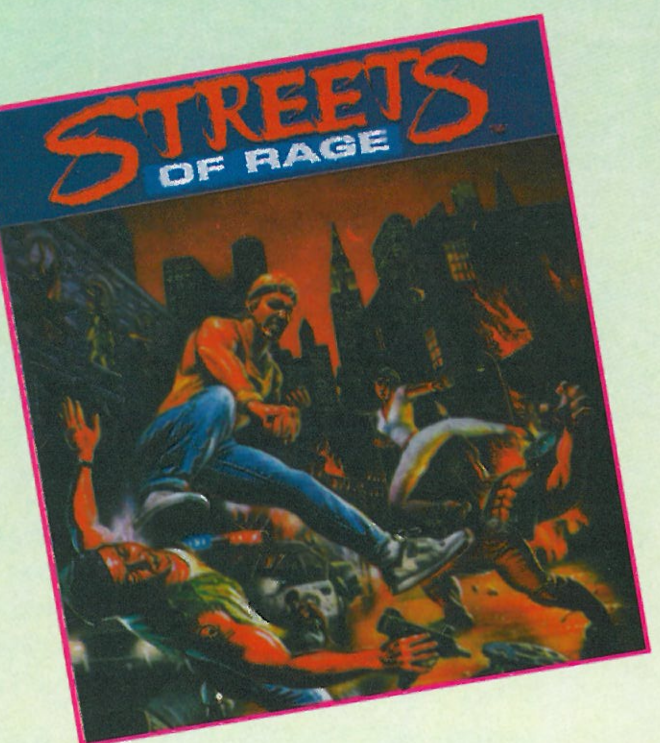
STREETS OF RAGE

A TORTAZO

Uno de los juegos más sonados de SEGA de todos los tiempos hace por fin su aparición en Master System. Las peleas callejeras vuelven a estar de moda y nadie se va a quedar sin dar tortazos. Lo malo es que seguro que también te tocará alguno. Pero en fin, asi de dura es la vida del consolero de pro, ¿no es cierto?...

LAS CALLES ARDEN

La mafia se ha adueñado de la ciudad y las cosas están verdaderamente mal. Gran parte de la policía está corrompida por sobornos y chantajes, así que los ciudadanos honrados viven bajo la constante amenaza del crimen organizado. En medio de toda esta caótica situación, los protagonistas de esta aventura, unos jóvenes cadetes de policía deciden hacer frente a la situación y lanzarse a la calle para luchar contra el crimen.



LOS PROTAGONISTAS

En el juego se puede elegir entre tres personajes con









O LIMPIO

distintas características.
Adam, el primero de ellos tiene un poder de pegada y un salto inmejorable, pero no es excesivamente rápido en sus movimientos.
Axel es en mi opinión el mejor cualificado para las misiones, es rápido, pega duro (muy duro) y salta de forma pasable.
Blaze es la chica del grupo. Algo más débil en sus golpes pero muy rápida y con un buen salto.
Así que en función del personaje que elijas jugarás de una forma determinada, bien aprovechando la pegada o bien la velocidad.

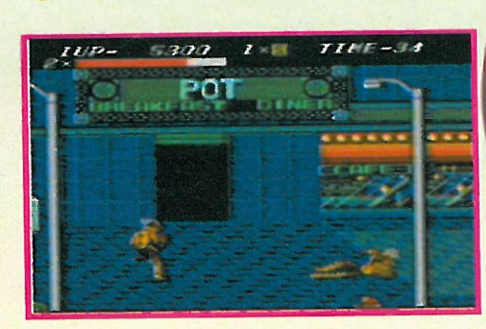
LOS ENEMIGOS

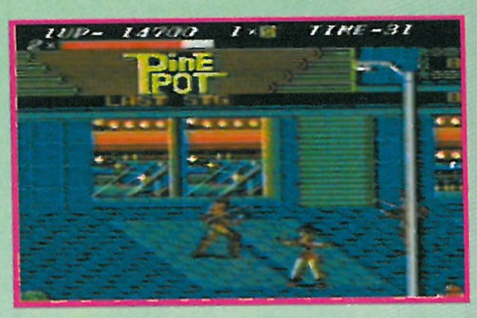
Las calles están llenas de peligros y de maleantes. Algunos de ellos tienen armas como cadenas, bates de beisbol, palos, etc. Lo mejor es tratar de arrebatárselas y utilizarlas contra ellos. El poder de pegada aumenta considerablemente cuando se tiene un arma y es especialmente útil con los enemigos de fin de fase.
Hay varios escenarios diferentes y cada uno de ellos tiene su atractivo particular.
El juego tiene 5 fases diferentes. La primera se desarrolla en las calles de Nueva York, donde un gigantesco enemigo de fin de fase te espera con Boomerangs para acabar contigo.
Después, la aventura sigue en un puente colgante plagado de tipos duros con armas. La tercera fase se desarrolla en un carguero misterioso con dos chicas espectaculares como enemigos de final de fase. La fábrica es el cuarto escenario y un hotel de lujo, el final de la aventura donde se alojan los jefes de la mafia.

EL OJO CRITICO

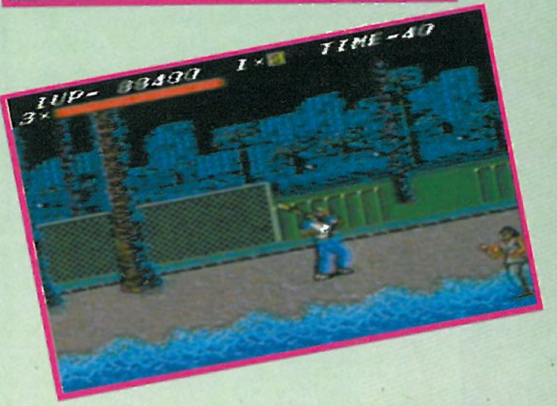
El juego está bien realizado, buenos gráficos, música de Yuzo Koshiro (uno de los mejores compositores de músicas de juegos) y la siempre interesante posibilidad de jugar dos personas simultáneamente.
La diversión está garantizada con un juego de lucha como éste pero no estaría de más alguna fase con algo menos de acción y más de darle al 'coco'. Complicar un poco el mapa, dar diferentes opciones para ir a un sitio o a otro,etc.

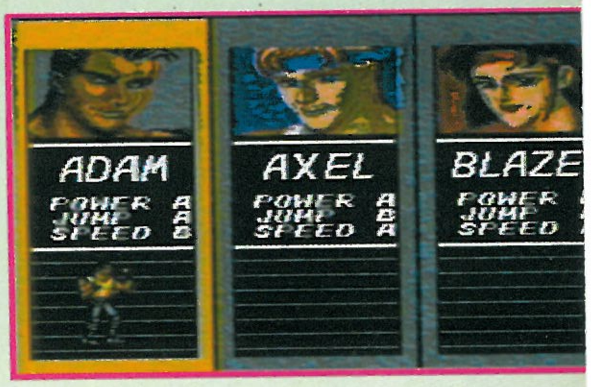

M.L."The Joker".



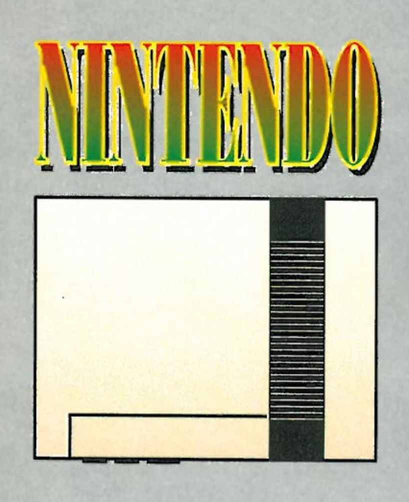




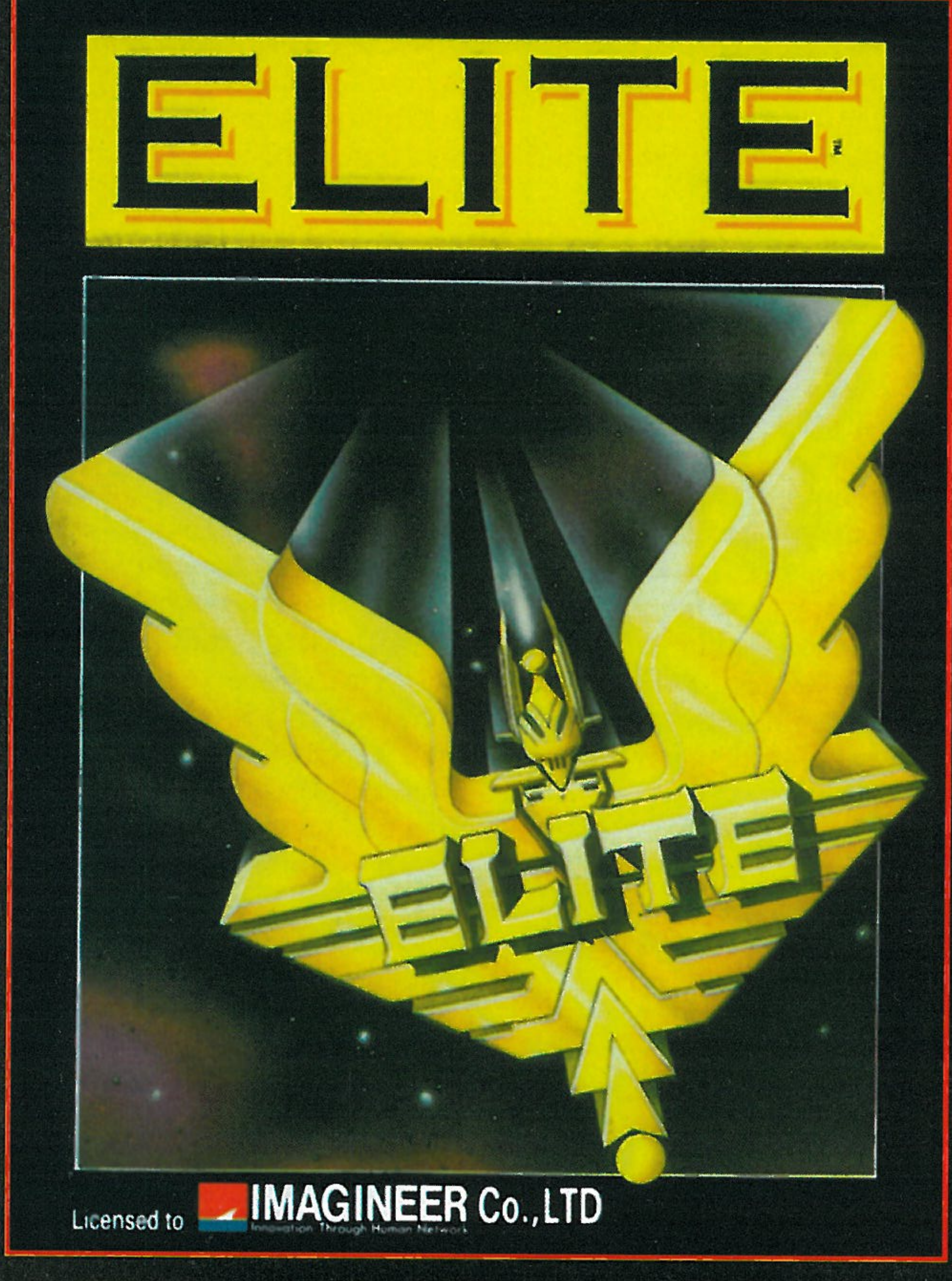








Consola: NINTENDO.
Compañía:
IMAGINEER Co., LTD.
Distribuidor: SYSTEM 4.
N. Jugadores: 1 ó 2.



Ha llovido mucho desde que este juego programado originalmente para ordenadores de 8 bits viera la luz hasta ahora. Quizás sean 10 años ni más ni menos los que separan el lanzamiento de ordenador con el de la consola. Así que imaginaros la calidad que debe tener para sobrevivir al paso del tiempo y ser versionado en consola.

LA HISTORIA DE UN JUEGO.

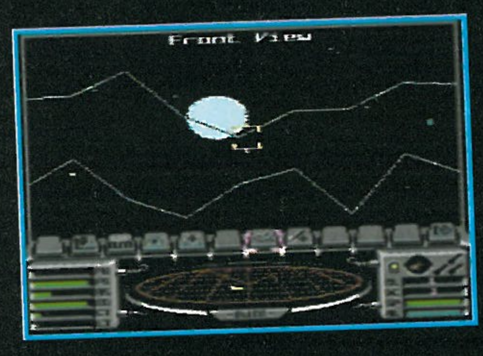
En efecto, hace mucho, pero que mucho tiempo este juego recibió el premio al mejor juego tridimensional del año, por lo innovador de su desarrollo y diseño.
El programa entra de lleno en el género de los juegos tridimensionales por completo, ya que se trata de pilotar una nave espacial por toda la galaxia realizando comercio, luchando contra piratas del espacio y recorriendo todo el universo exterior para sacar todo el beneficio posible.

ARCADE Y AVENTURA.

Así que ya véis, lejos de ser un programa sencillo se trata de uno de los juegos más



interesantes de Nintendo que han pasado por mis manos.
La nave Cobra Mk III, (la que pilotamos), tiene un sofisticado armamento compuesto por: - Un láser de pulsación simple - Tres misiles de cabeza pulsadora - La pantalla de protección de proa a popa. Tu nave espacial viene equipada con estas



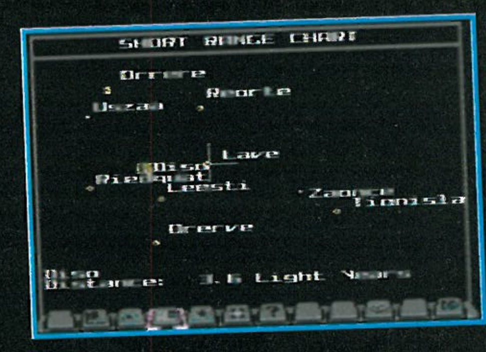


armas, pero a través del comercio interestelar puedes conseguir nuevos equipos de defensa y ataque, si dispones lógicamente del dinero suficiente para pagarlo.
El panel de instrumentos dispone de un montón de opciones, pasando por algunas para el combate, con misiles, sistemas de protección contra ellos, bombas de energía, etc, hasta opciones de navegación propias de una nave espacial, como la brújula.

LANZAMIENTO.

Para salir de la estación espacial, hay que utilizar el icono 'Launch'. Entonces comenzará una secuencia de salida a través de un largo tunel que irá a parar al espacio exterior.
Nada más salir de la estación,





veremos un planeta que habrá que esquivar a toda velocidad para no chocar con el frontalmente.

EL MAPA LOCAL.

Como en cualquier largo viaje, dispondrás de un mapa interestelar que te informará de los posibles planetas a los que viajar y de sus características.
Pueden ser planetas agrícolas, industrializados, desérticos, etc.
En función de las características del planeta nos servirá para un propósito u otro. Se accede a esta información utilizando el icono 'Data on System'.

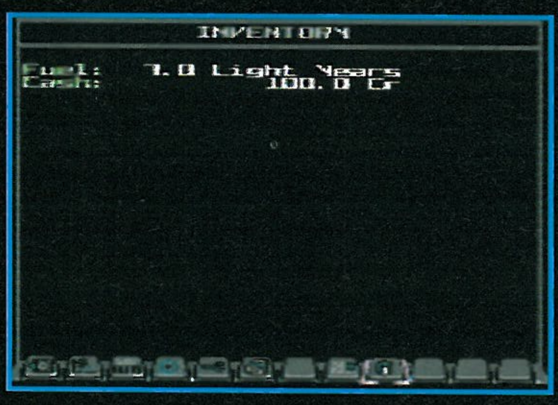
DE COMPRAS POR LA GALAXIA.

Para poder hacer compras de armas, alimentos y accesorios

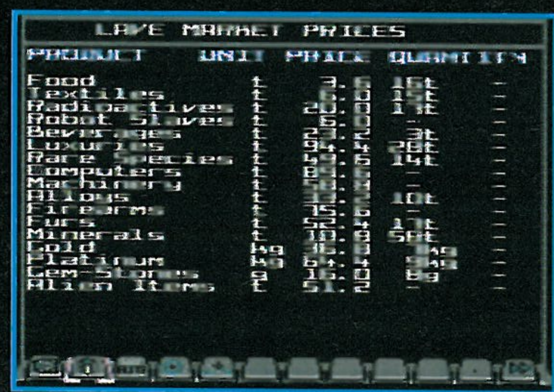


para tu nave, debes estar cerca de una estación espacial. Tu nave Cobra Mk III no dispone del blindaje suficiente como para entrar en la atmósfera de un planeta, por lo que debe comerciar con estaciones espaciales únicamente.
Si seleccionas el icono 'Stock Market' verás los precios actuales de todas las cosas que puedes adquirir. Dichos precios fluctúan













contínuamente de una visita a otra.

EL SISTEMA DE ARMAMENTO.

Como ya habrás notado, el panel de control del Cobra Mk III no es precisamente sencillo. De hecho, este sistema dispone de opciones sofisticadas como scanners para explorar el espacio, sistemas ECM para despistar los misiles enemigos, lasers de pulsación, de partículas, de uso militar, de minas, etc.

Los diferentes tipos de laser se utilizan en función de cada situación. Cada uno de ellos tiene diferentes características aunque se cumple la regla de que a mayor potencia de fuego, más rápido se calientan e inutilizan momentáneamente.

Las cápsulas de escape sirven para salvar la vida de los pilotos después de las batallas entre naves espaciales.

Una de las armas más poderosas es la bomba de energía, que sirve para destruir todas las pequeñas y medianas naves de alrededor.

LA AVENTURA COMIENZA.

Hay juegos que después de haberlos comprado uno tiene la sensación de haber pagado más de lo que ha recibido. Por suerte no es este el caso de ELITE, uno de los mejores juegos de Nintendo de todos los tiempos.

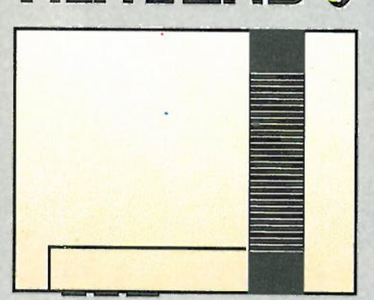
La única pega que se puede encontrar es la complejidad del manejo del juego, ya que ser un verdadero experto y piloto espacial pasa necesariamente por leerse el manual de instrucciones, ya que las múltiples opciones de que dispone hacen imprescindible un análisis previo de todos los instrumentos y las naves enemigas para poder jugar con todas las cartas a nuestro favor.

● ● ● ● **Groucho Gancho**




TODOS LOS MESES
EN TU KIOSCO
OK PC
LA
REVISTA DE
VIDEOJUEGOS
DE PC
¡UNA DEMO
JUGABLE
EN CADA
NUMERO!
OK PC
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
Atrévete
con nuestra
espectacular demo
del Wizkid
CURSE OF
ENCHANTIA
A las puertas
de la fantasía
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
Incluye disco
de 3 1/2"
ECTS'92
Ultima
Underworld
Descubre
los misterios
del abismo
KING QUEST
OK PC
revista de videojuegos de PC Año II • Nº 8
Incluye
disco de
3 1/2"
NUESTRA DEMO
DEL MES
WEEN,
UN MUNDO
DE MAGIA Y
FANTASIA
Te contamos las
soluciones de:
MEGATRAVELLER
OK PC
600 ptas.
revista de videojuegos de PC Año I • Nº5
Incluye
disco de
3 1/2"
EL SEÑOR
DE LOS ANILL
THE LURE
OF THE
TEMPTRESS

PASARELA



Pasarela: LITTLE SAMSON.
Consola: NINTENDO.
Compañía: TAITO CORPORATION.
Distribuidor: SPACO.
N. Jugadores: 1 ó 2.

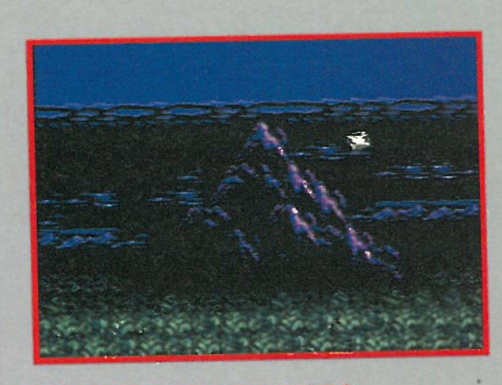
Pocos juegos tienen unos gráficos consoleros como éste, aún menos te permiten controlar cuatro personajes diferentes con distintas características cada uno, un número muy reducido consiguen que los personajes realizen la veriedad de movimientos de este cartucho y, sólo uno se llama Little Samson y es de Taito.



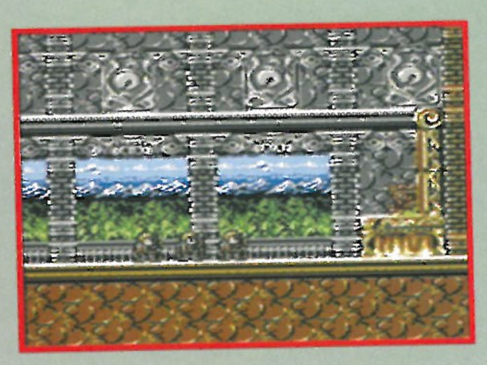
Tiempos chungos para el reino imperial de Forgy. ¿El motivo? Pues nada, que el malo del juego (dícese el Príncipe de la oscuridad en este caso) ha escapado de su prisión para tratar de volver a las andadas.
Los encargados de impedírselo son cuatro curiosos personajes que han unido sus fuerzas en la lucha contra el mal: Samson, Kikira el Dragón Lord, Gamm el Rock Lord y K.O. la Bestia encantada.
Los personajes poseen cada uno una Campana Majestuosa que hará sonar cuando libere las tierras ocupadas por Ta-Keed, el Principe de la oscuridad.
Cada uno de los héroes tiene un nivel propio que resolver, con la forma adecuada para hacerle desarrollar sus características al máximo.
Antes de que los cuatro personajes puedan trabajar como un equipo, deben resolver sus propios escenarios una vez al menos. Una vez hecho esto, podrás utilizarlos a todos juntos, aprovechando las características especiales que posee cada uno.

LITTLE SAMSON

UN JUEGO QUE VALE POR CUATRO







LOS PERSONAJES.

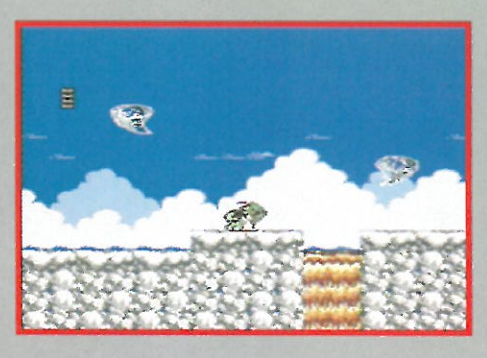
■ **Little Samson.** Es el protagonista, por decirlo de alguna forma. Su habilidad más notoria es la de ser un gran escalador, y puede subir casi por cuaquier tipo de superficie, incluso avanzar por el techo. Samson puede lanzar sus campanas mágicas contra sus enemigos en cualquier momento, hasta cuando está escalando.

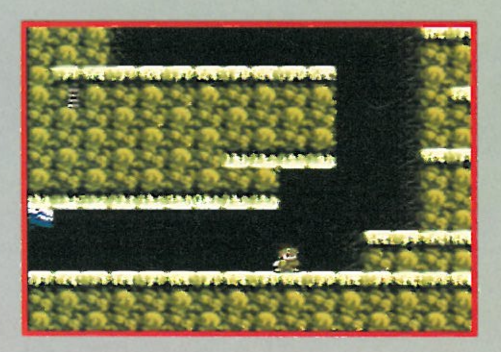
■ **Kikira el Dragón Lord.** Es el personaje con más movilidad de todos. Aunque, aparentemente su aspecto pudiera parecer pesado, Kikira puede volar con sus pequeñas alas, atravesando distancias considerables. Además, como tiene garras puede caminar sobre cualquier superficie sin resbalar, incluso sobre el hielo.

El arma más poderosa de Kikira es un chorro de fuego que arroja por la boca si contiene la respiración.

■ **Gamm el Rock Lord.** Es un antiguo ladrón reconvertido. En una de sus 'compras' sustrajo por error una poción a un mago y se la bebió transformándose en una creación de piedra. Aparte de su aspecto, tiene varias ventajas frente a sus compañeros. El hecho de ser de piedra le permite pasar por encima de púas y pinchos sin lastimarse y además, puede lanzar puñetazos en CUALQUIER dirección.

■ **K.O. la Bestia Encantada.** ¿A que no esperábais ninguno que K.O. fuera un simple ratoncillo? Bueno, bueno, no es un simple ratoncillo sino el Señor de los Ratones, dotado de increibles poderes. Como es tan pequeño y ligero, puede atravesar el agua







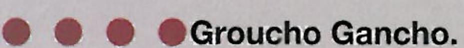
corriendo sin hundirse. Con su tamaño es capaz de entrar por cualquier sitio y puede trepar por paredes y techos al igual que Samson. Por si fuera poco, es capaz de poner bombas para deshacerse de sus enemigos.

LOS ITEMS.

- **Muñeca.** Te proporciona una vida extra.
- **Poción.** Eleva al máximo tu energía.
- **Corazón grande.** El indicador de energía aumenta en cuatro unidades.
- **Corazón pequeño.** La energía se repone en una unidad.
- **Bola de cristal.** 2 unidades de potencia adicionales.

CAMPANAS AL VUELO.

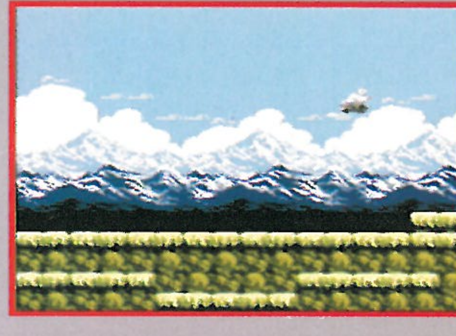
Tras jugar unas cuantas partidas a Little Samson (tantas que se pierde la cuenta) las impresiones son de lo más favorable. El tema gráfico ha sido espléndidamente cuidado y las animaciones de los personajes son casi perfectas. Nada más comenzar a jugar, llama la atención el gran colorido de cada mundo, totalmente diferentes unos de otros.
Además, el hecho de jugar con 4 personajes con diferentes características hace que casi sean 4 juegos diferentes, pues hay que aprender a manejarlos hasta sacarles el máximo partido. Vamos, que la inversión trae cuenta.



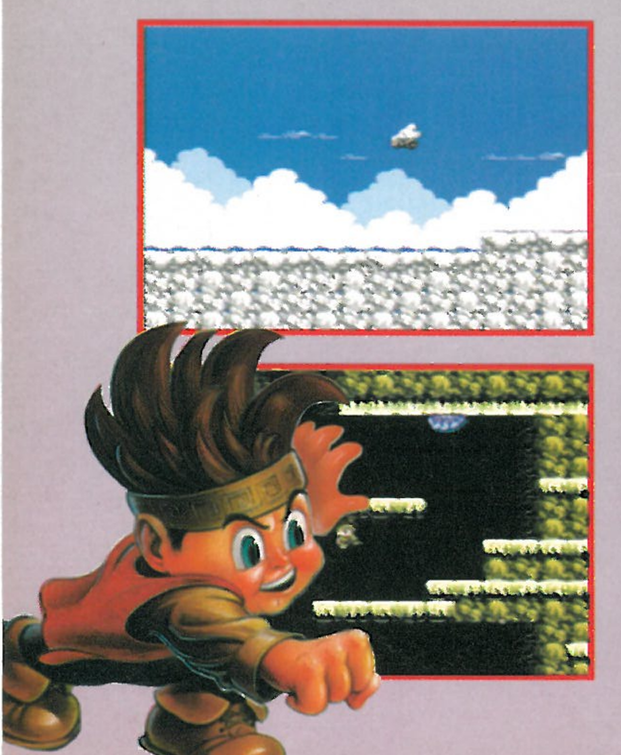
Groucho Gancho.













El enemigo está armado...

LICENSED BY

SUPER SWIV

STORM

SALES CURVE

Original Nintendo Seal of Quality

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Arcade

Elige entre un helicóptero de guerra o un jeep blindado y prepárate para entrar en el territorio enemigo como parte de las tropas de asalto de élite de SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES. Lucha contra helicópteros, tanques, peces voladores mecanizados, grandes instalaciones armamentísticas y mucho más en este juego de tiros de desplazamiento vertical. Pero, estate atento, el enemigo está armado con el último grito en armamento, incluyendo el mortífero misil teledirigido SILKWORM IV.



LICENSED BY Nintendo®

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

¡Prepárate para luchar!

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

MEGA DRIVE

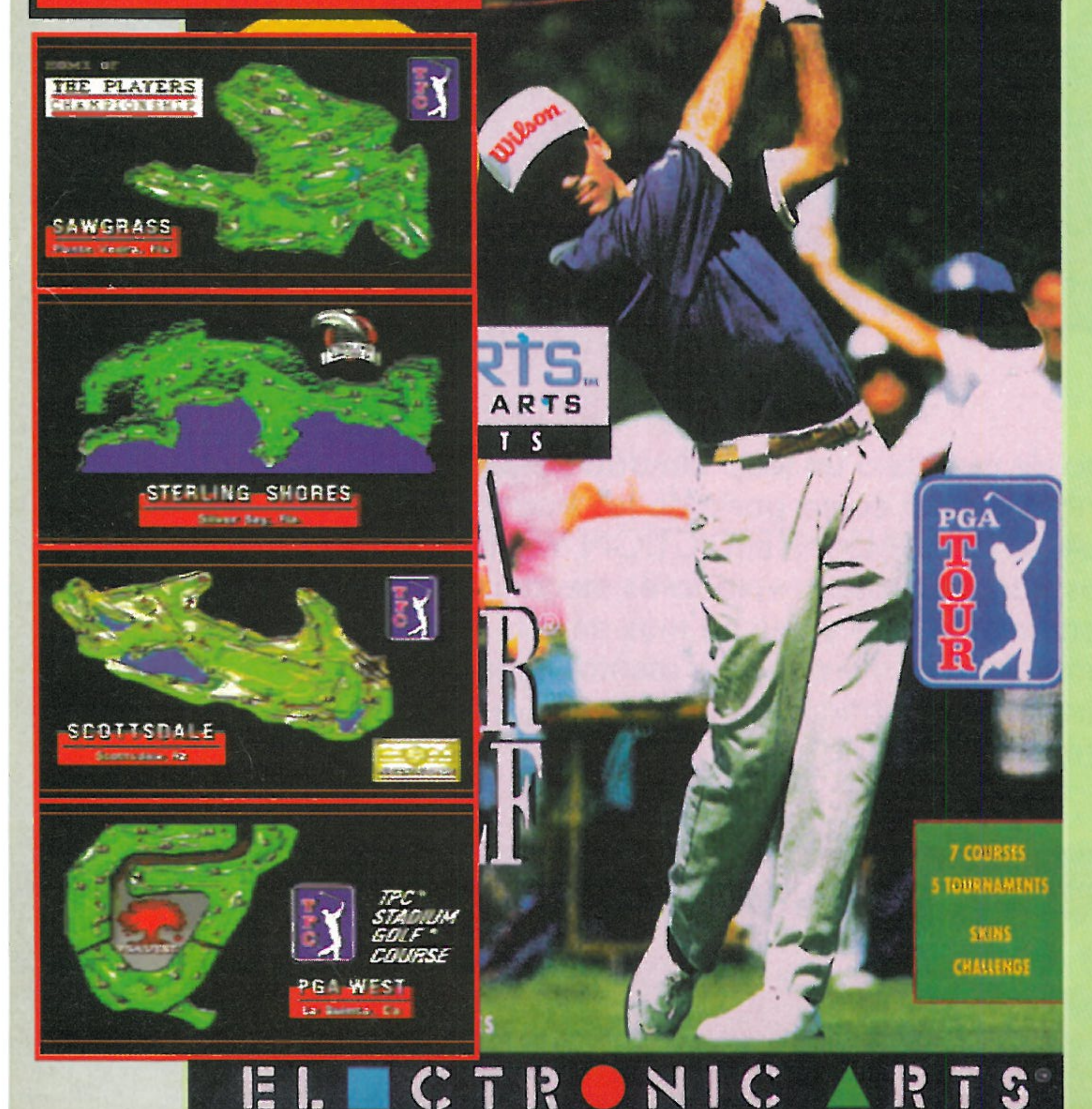
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ELECTRONIC ARTS.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 7 CAMPOS.
N. Jugadores: 1 a 4.

PGA TOUR GOLF II

GOLF ENTRE LAS FLORES

VERDES PRADERAS

Nunca se ha sabido la verdadera razón, pero lo cierto es que siempre este tipo de juegos han logrado tener buenas acogidas. Prueba de ello son las continuas versiones de viejos éxitos o las nuevas recreaciones de este verdoso deporte que surgen cada dos por tres. Concretamente, este "PGA Tour Golf II" es la continuación de un cartucho que fue lanzado allá por el lejano, jugablemente hablando, 1990. En aquella ocasión, y en ese mismo año, Electronic Arts, EA para los amigos, comenzaba su existosa y deportiva andadura con John Madden American Football, un simulador de Fútbol Americano, que ya es una leyenda dentro del consolerismo mundial. Retomando el origen del comentario, este cartucho es, concretamente, la versión del viejo "hit" para Pc llamado "PGA Tour Golf". Un gran juego que merece estar, sin duda, entre lo mejor para Mega Drive.

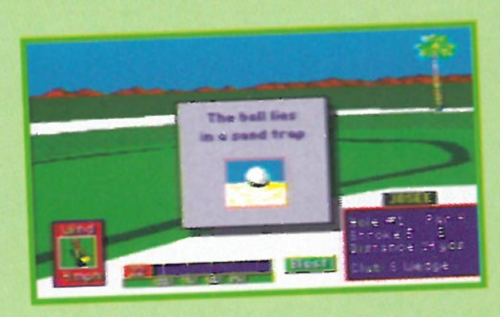


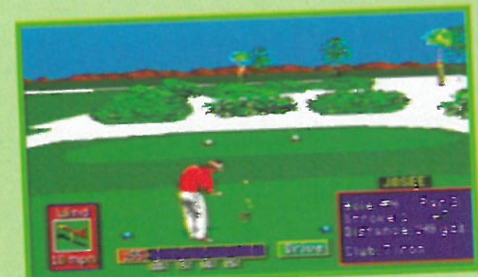
PREPARANDO LOS PALOS

Al encender nuestra oscura consola podremos observar cómo nos introducimos en la tienda de deportes de Electronic Arts. Allí tendremos que elegir desde el número de jugadores, hasta cuatro, al campo donde competiremos,

Pocos han sido los simuladores deportivos que han logrado incrustar su esencia en el corazón de los jugones empedernidos pasando a la historia del "videojueguismo" total. "PGA Tour Golf" fue, quizás, uno de ellos.



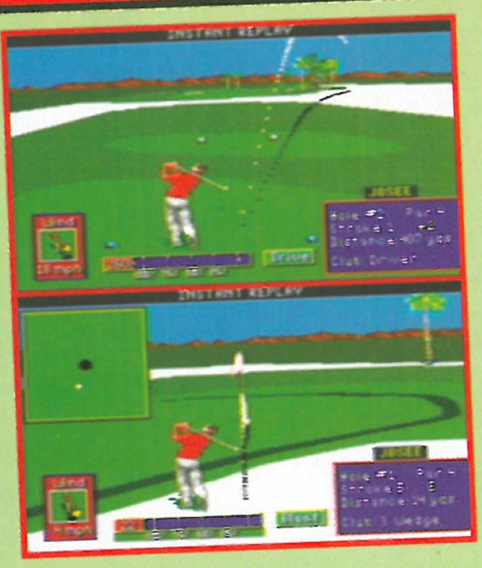




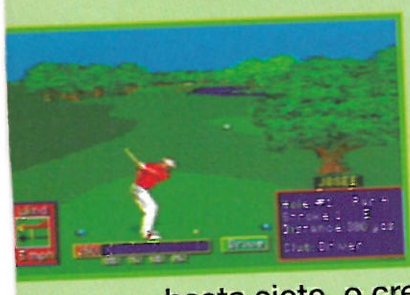
LA TIENDA

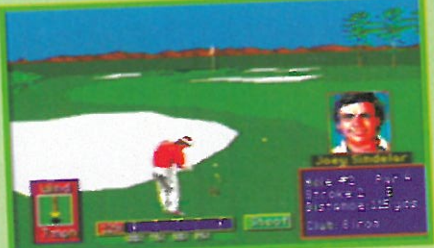


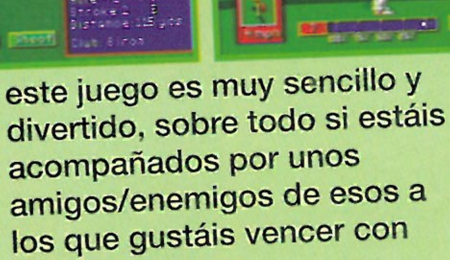
REPETICIONES









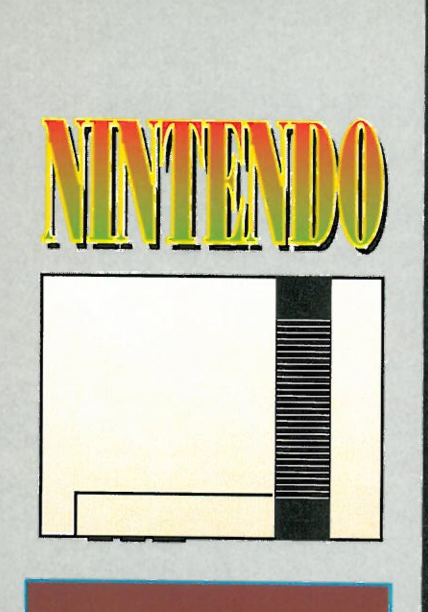


hasta siete, o crear un nuevo jugador que será grabado en el cartucho así como todos sus porcentajes a partir de entonces.
Unas vez que elijamos todo lo que queremos, entraremos de lleno en la dinámica de las grandes "cups". Para empezar os diría que cada uno de los hoyos es comentado por un jugador del, podríamos llamar, "Grandslam". Si sois, en cambio, muy impacientes podréis saltároslo y entrar en la cosa de jugar directamente. La verdad es que "playear" a este juego es muy sencillo y divertido, sobre todo si estáis acompañados por unos amigos/enemigos de esos a los que gustáis vencer con poco esfuerzo.
"PGA Tour Golf II" es la reencarnación viva del éxito de Pc, con todas sus opciones y maneras y, por tanto, tan importante como imprescindible. Este juego de golf, y sirva de precedente, es muy bueno. ¿Queda claro?

I.M. "Predator"

VALORACION

JUGABILIDAD	88
MOVIMIENTOS	86
GRAFICOS	82
SONIDO	84
ORIGINALIDAD	82
TOTAL	86



DARKMAN

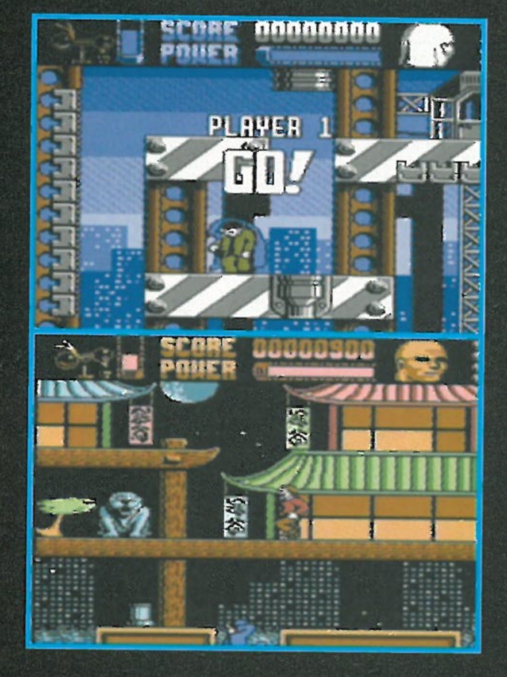
ENTRE TINI

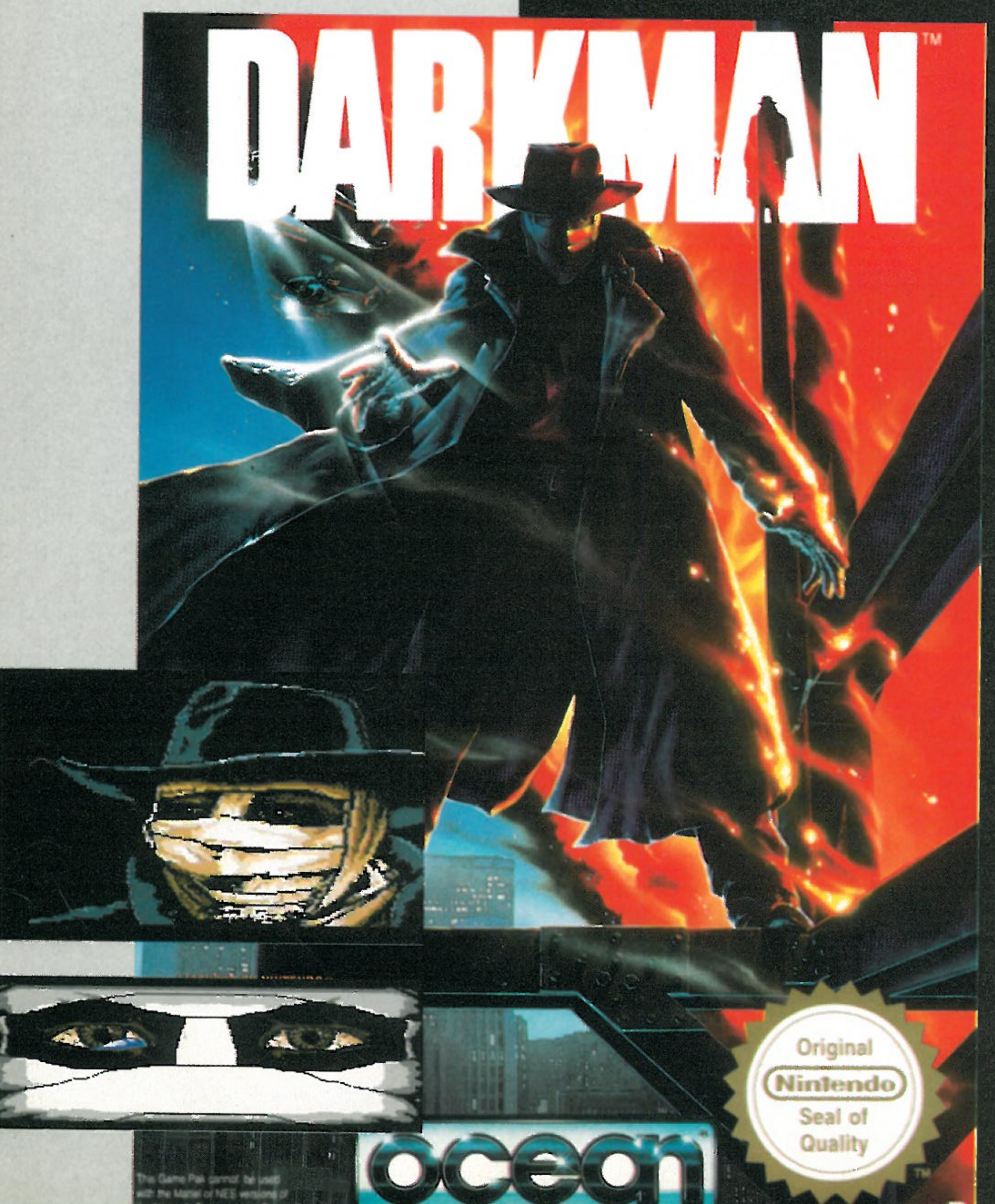
Consola: NINTENDO.
Compañía: OCEAN.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 11.
N. Jugadores: 1 ó 2.

EL LADO OSCURO

Todos los experimentos científicos son buenos hasta que alguien los utiliza en beneficio propio. A diferencia de esta norma casi-universal, nuestro protagonista, Peyton Westlake, se ha visto en la necesidad de poner remedio a su nueva vida. Tras perder a su novia, su cara y el laboratorio por el despiadado ataque de un malhechor, nuestro Darkman reconvertido ha tenido que utilizar su nuevo invento para adoptar otras apariencias.

La venganza está cerca y nadie, absolutamente nadie, va a pararlo...





"ARCADOSO"

Ocean, ya lo sabéis, es una especilista absoluta en esto de realizar arcades contenidos sobre películas "tetra-taquilleras". Y si no ahí tenemos el ejemplo de "Robocop 2", "Hook" o, incluso, el mismísimo "Hudson Hawk".

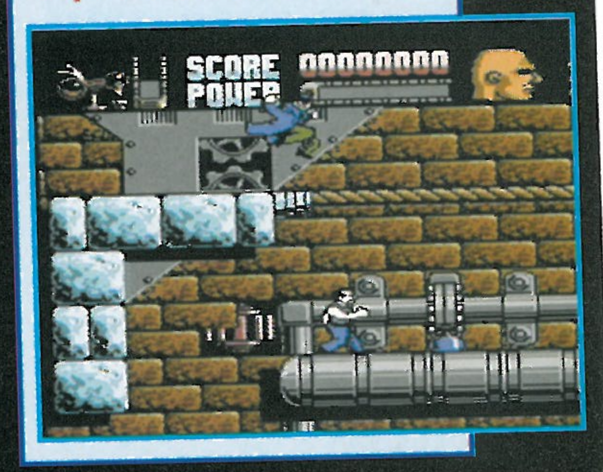
Después de muchos experimentos, Peyton Westlake ha logrado emular con un tejido sintético a la propia piel humana. A partir de ese momento cualquier deformación podría tener remedio... incluidas las suyas.

EBLAS

Todos con un denominador común: el arcadismo ilustrado del que disfrutan y la pareja calidad a nivel gráfico y sonoro. Esto, por lo visto, viene ya siendo una norma habitual.
"Darkman", efectivamente, no se aparta de esta linea donde nuestro protagonista, llevado por esos deseos "sanos" de venganza, tiene que recorrer una serie de fases, 11 en concreto, para liberar su conciencia de todos los cabos que le atan. A lo anterior le sumamos unas pócimas comestibles y bondadosas, unas patadas contínuas, a la par que puñetazos, y obtenemos un producto típico de la factoría "Oceánica" que gustará o disgustará en función de la querencia que le tengamos al género.
Aún así el cartucho se deja jugar y, además, divierte. No se puede pedir más, salvo que vayan actualizando el "master" donde realizan, en serie, todos estos cartuchos... ¡¡¡Es que son todos "clavaos!!!

I.M. "Predator"

Una curiosa opción es la de recorrer una serie de cuerdas que pueblan todo el juego. Ya veréis como al principio resulta un poco difícil pero después se torna divertido.



LAS APARIENCIAS ENGAÑAN

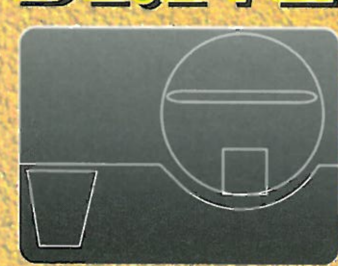
Gracias al bestial descubrimiento de Peyton Westlake, éste podrá reconfigurar cuando quiera su apariencia para, dependiendo de la situación, atacar al malo maloso de una manera u otra. Al iniciar cada fase veréis cómo nuestro ser protagonista hace un ademán "Draculero" para pasar de los vendajes faciales a la nueva cara. Cara nueva fase nueva.





EN ESCENA

MEGA DRIVE



Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: TAITO.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1.
N. Niveles: 6.



THE FLINTSTONES

AVENTURAS Y DESVENTURAS DE PEDRO PICAPIEDR





Una bonita tarde de verano frente al televisor es, sin duda, lo mejor que se puede hacer para pasar el tiempo apaciblemente en este dichoso lugar. Por desgracia tambien es el momento en que peor te puede sentar el típico recadito de última hora de las amas de casa. Wilma había perdido su collar de perlas y yo debía ir a buscarlo, eso si, lo antes posible si no queria perderme el final de la película que en esos momentos programaban en televisión... Ramboroca.



LOS ENEMIGOS DE LA PRIMERA FASE

■ **LA BABOSA VERDE:** Es el nombre con que hemos bautizado a este extraño ser, si tu encuentras alguno mejor, dínoslo. Dale un solo golpe con tu garrote y acabarás con él.

■ **EL MARCIANO ROSA:** Vamos a tener que empezar a pensar en una invasión extraterrestre, si no, ¿qué son estos extraños seres? Un impacto.

■ **EL CERDO:** Hasta los animales "domésticos" de nuestros vecinos se han propuesto que no cumplamos nuestra misión. Correrá de una lado a otro de la pantalla como un poseso. Un impacto

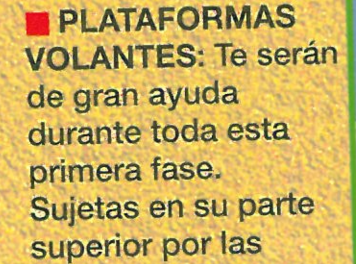
Nuestro amigo Pedro Picapiedra era uno de esos hombres que creía que la amalidad hacia el prójimo era una gran virtud... hasta que los habitantes de Villaroca se empeñaron en hacerle cambiar de opinión.



A

de tu garrote será suficiente para acabar con el.

SERPIENTES: Aparecen del interior de las paredes justo en el momento en que mas te molesten. Con tu garrote sólo podrás aturdirlas durante un tiempo, pero si utilizas bien esta posibilidad, ellas te serán de gran ayuda a la hora de escalar ciertas paredes que de otra manera serían imposibles de superar.



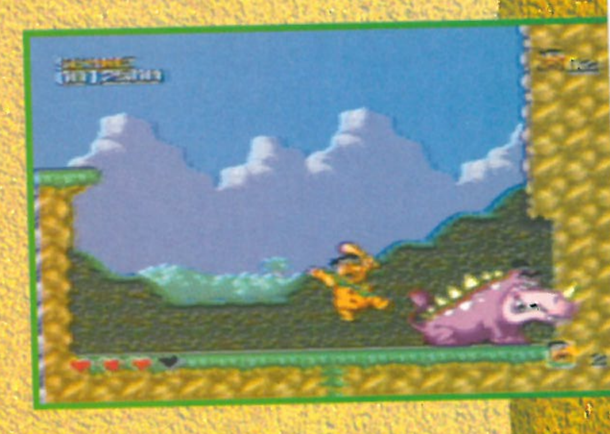
PLATAFORMAS VOLANTES: Te serán de gran ayuda durante toda esta primera fase. Sujetas en su parte superior por las garras de unos simpáticos pajarracos, te ayudarán a atravesar los numerosos precipicios.



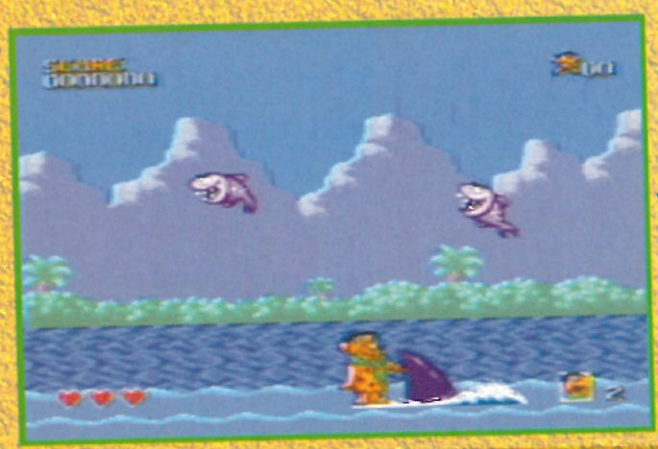
TIBURONES: Se dedican a dar cabezazos al suelo con la única intención de desestabilizarte y hacer que caigas al mar con la consiguiente perdida de una vida. No intentes acabar con el ya que no podrás.



PIRAÑAS: Aparecen junto a los tiburones para complicarte más aun la vida en esos delicados momentos. Un impacto y se acabará el problema.







HUEVO: Golpéalo varias veces y de el aparecerá un maravilloso pajarito que te trasladará allá donde quieras desafiando las leyes de la gravedad, eso si,

sólo durante un pequeño periodo de tiempo.

■ **EL TIO DE DINO:** Si tenías ganas de conocer a algún familiar de Dino, aquí tienes a







su tio, provócale cual torero a su toro y destrozará el muro que obstaculiza tu camino.

■ **EL LAGARTO QUE TODO LO PERFORABA:** Es nuestro primer enemigo de final de fase que cuenta en su poder con una batidora cuyo papel en este juego es hacer de perforadora -no había ninguna perforadora disponible cuando comenzó a proyectarse este juego, por lo que tuvieron que contentarse con esto-. Pégale trece garrotazos en cualquier parte de su cuerpo y recoge el collar de Wilma -no hace falta que te explique que el lo había robado-. Ahora regresa a casa y disfruta del final de tu película preferida.



LA PISCINA

Tras la tempestad llegó la calma, y tras la película vendrá un bañito en la piscina de la ciudad. En principio debía ser un bañito





de refresco, pero gracias a mi amigo Pablo se convertiría en un bañito calentito. Me encargó que le recuperase su anzuelo de la suerte que había perdido en la piscina. No me pude negar, y tan grave falta esta castigada con un enfrentamiento a cara de perro con los siguientes enemigos:

LOS ENEMIGOS DE LA PISCINA

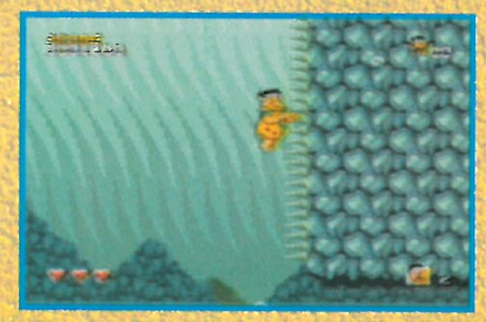
■ **CANGREJOS:** No son muy inteligentes pero molestan bastante. Se mueven a ras de suelo atrapando todo lo que pueden con sus pinzas -si puede ser un trozo de Pedro, mejor-. A cangrejo con mala leche, jarabe de garrote. Con uno te bastará.

■ **PECES:** Si te ha extrañado ver cangrejos en una piscina, no te extrañará tanto que haya peces. Son bastante tontos y no te crearán ningún problema, pero te servirán para entender que esto mas que una piscina, parece la playa de Gandía.

■ **FILAS DE PINCHOS:** Pinchan mucho.

■ **VENTILADORES:** Los manejan unos simpáticos



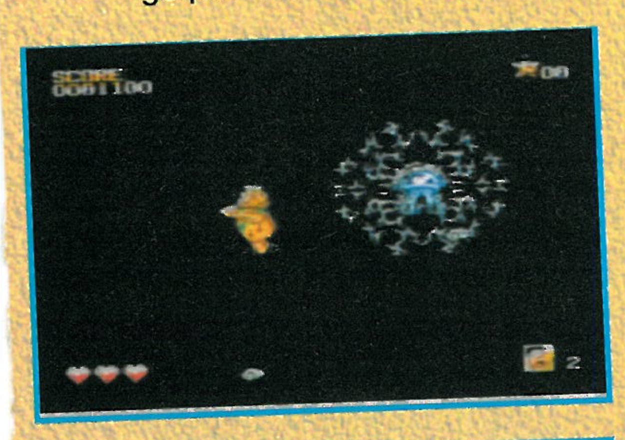


pulpos. Cuando pasas a través de su radio de acción, estos te empujarán cual corriente marítima. Por desgracia suelen estar ubicados cerca de los pinchos.



PECES GRANDES: Son como los pequeños pero mejor alimentados.

CALAMARES DE LUZ: Vamos a ver como lo explicamos. Estos bichos dan luz, pero sólo cuando les metemos un porrazo -en vez de tener una llave como las lamparas, ellos funcionan a golpes-. Si no dan luz no vemos nada -lógico,¿no?-. Pero como la experiencia se adquiere a través de recibir muchos palos, estos bichos han desarrollado un sistema defensivo que consiste en soltarte una descarga eléctrica cuando estás cerca de ellos. ¡De tu habilidad depende que te achicharre!.









BURBUJAS: Como todos sabemos, las burbujas son... pues eso, burbujas de aire que suelen subir a la superficie. Pero estas además tienen muy mala idea e intentarán llevarnos a nosotros con ellas. Esquívalas mientras puedas.

CUCUDRULUS: Se llaman así porque sólo se les ve medio cuerpo y además aparecen desde el techo. Un impacto les dejará lo suficientemente atontados como para que no te molesten durante un rato.

RIO DE LAVA: Corre y que no te pille.

BANCOS DE PECES: Son muchos peces juntos que intentarán hacer lo mismo que



las burbujas de aire, pero aplastándote contra la parte izquierda de la pantalla.

■ **EL DINOSARIO COLORIN:** Parece muy simpático a simple vista, pero tiene bastante mala leche. Pégale 25 porrazos en cualquier parte de su obeso cuerpo y no te molestará. ¡Ah! ten cuidado con las almejas que caen de la superficie.



EL DESIERTO

De vuelta a casa todo parece normal; la televisión puesta, la música baja, el calor del verano y una extraña sensación de tranquilidad que no había experimentado desde que Pebbles vino a este mundo (?)... ¡¡¡Pebbeeeeeeeels!!!
- Por si no lo habéis captado, Pedro tiene que ir a buscar a Pebbels. De nada.-

LOS ENEMIGOS DEL DESIERTO

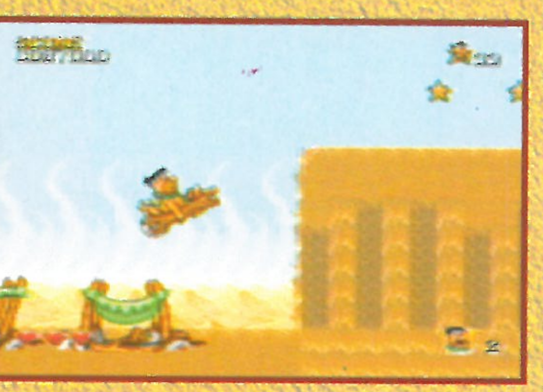
Esta es una fase en la que, al contrario que en las demás, deberemos demostrar nuestras buenas dotes como conductor de troncomovil.

■ **CACTUS:** Al chocar con ellos, Pedro perderá parte de su energía.

■ **CACTUS GRANDES:** Si no los esquivas a tiempo, te dejarán atrapado entre ellos y la parte izquierda de la pantalla con la consiguiente perdida de una valiosa vida.

■ **FOSILES:** Al chocar con ellos provocarán que tu troncomovil se vaya convirtiendo en chatarra poco a poco.





■ **COLCHONETAS:** En realidad no es un enemigo. Te ayudará a acceder a ciertos lugares de tu recorrido.

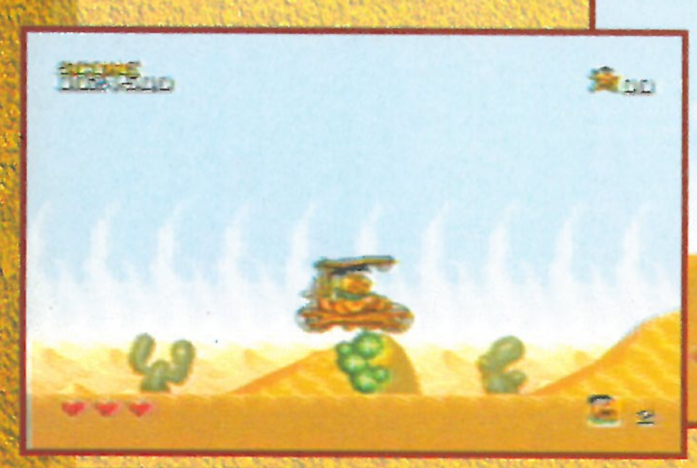


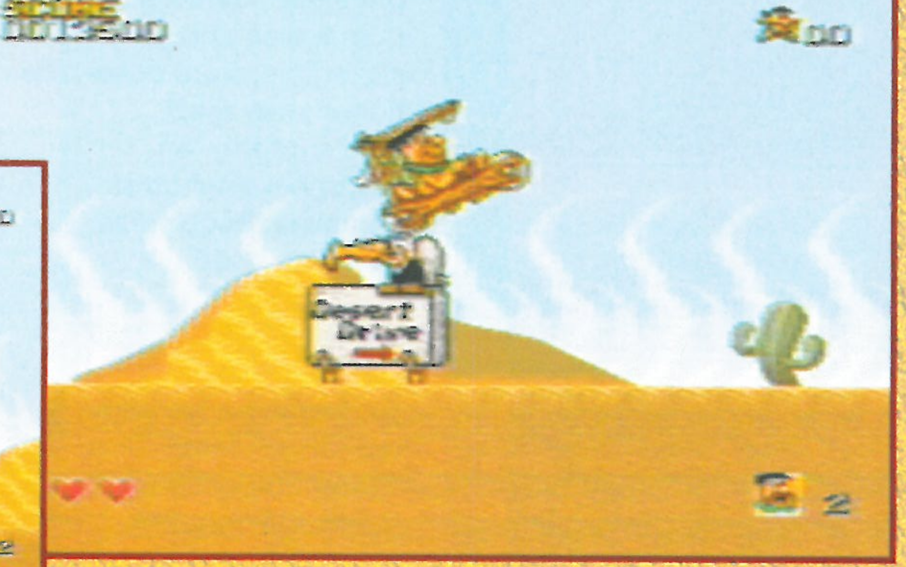
EL EXPRESO DE DINO

El verano está en pleno apogeo, por lo que Wilma y yo hemos decidido que un viaje en tren por los maravillosos parajes de esta ciudad vendrá bien para despejarnos de la modorra que nos invade. Un viaje en principio bastante tranquilo. Un viaje que puede convertirse en... El Expreso del Miedo -o algo así-.

LOS ENEMIGOS DEL TREN

■ **LOS BICHOS AZULES:** Perdonad mi falta de originalidad, pero mi imaginación ya no da







para tanto. Ponedle vosotros el nombre que queráis y cuidadle como a vuestro propio hijo. No igual de tontos que los demás. Un golpecito en su cabecita y... listo.

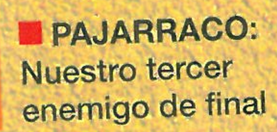


■ **EL EXTRATERRESTRE TROMPETERO:** Es como los mosquitos trompeteros del verano, pero más gordo y más verde. Nos lanza bolas de fuego -no debe lavarse mucho los dientes- y con un garrotazo lo dejarás aturdido.

■ **ABEJAS:** Son bastante molestas y te aparecerán justo en el momento en que el vagón en que te encuentras se separe del resto del convoy. Intenta matarlas con un garrotazo, pero desde este momento te advierto que no va a ser fácil.

■ **EL DINO-UNICORNIO:** Como su nombre indica, es un pariente lejano de Dino con un cuerno en su cabeza. No es más peligroso que los demás enemigos, y tan sólo su toque exótico nos ha obligado a que lo mentemos.

■ **EL DRAGON DEL VAGON:** Valen mas cuatro palabras que unas mil. Nos lanza fuego por su boca -que asco-.



■ **PAJARRACO:** Nuestro tercer enemigo de final







además son bastante simpáticos, pero una vez que te acerques a menos de dos metros de ellos, este lanzará sus pinchos contra ti. Un garrotazo y todo arreglado.

■ **LOS DEMONIOS MORADOS:** Aunque todos tienen el mismo aspecto, cada uno tiene sus poderes mágicos. Unos lanzarán bolas de fuego, otros rayos eléctricos, etc.
Como a todos, con un simple golpe lo dejarás para el arrastre.

de fase. Utiliza las rocas que hay en las palancas para endosarle 13 pedradas. A partir de ese momento será historia. No olvides recoger el lazo de Betty que encontrarás -seguro que ella te agradecerá el haberlo encontrado-.

The Flintstones — EL VOLCAN

Ya me estaba comenzando a cansar un poco de este ajetreado verano cuando mis queridos vecinos vienen de nuevo a molestarme -me están entrando ganas de retorcerle el pescuezo a Pablo-. Era verdad que mi fama de héroe se estaba extendiendo como la polvora por toda la ciudad, pero esto ya comenzaba a ser demasiado. Sin atender a lo que me pedían, me dirijí al lugar que me indicaron... el viejo volcan.

LOS ENEMIGO DEL CALOR

■ **RAYOS:** Cual tormenta veraniega aparecerán en el momento mas inesperado destruyendo árboles y todo lo que se encuentre en su camino -incluyendo a Pedro-.

■ **GATOS:** Son parecidos a Garfield y















■ **ROCAS:** Caerán del cielo en el momento mas inoportuno -algo que por lo demás viene siendo bastante habitual durante todo el juego-.

■ **GOTAS DE LAVA:** Era extraño que no encontrásemos gotas de lava dentro de un volcán. Pues bien, para que no las eches de menos aquí las tienes. Ten cuidado con la pequeña llama que dejarán en la superficie.

■ **EL DRAGON:** ¿Qué mejor que un dragón verde que lanza fuego por su boca en el escenario del volcán?, pues nada, treinta golpecitos -¡¿Sólo treinta!?- y recupera lo que Betty y Pablo te habían pedido, y por favor, ¡¡¡Disfruta tus vacaciones!!!.

THE FLINTSTONES — LA CUEVA

Juré y perjuré que nunca habría otra aventura mas como esta última, y tenía razón, la siguiente y esta vez si, última aventura se iba a desarrollar en el lugar más tenebroso que jamás hubiese podido imaginar... La Cueva de la Bruja -que bien me ha quedado-. Esta vez no había que recuperar nada, sólamente encontrar y destruir a la malvada bruja que había creado a todos aquellos seres que jamas hubiesemos podido imaginar.-Aparte de esto, busca bien en la subfase 2 ya que hay un duendecillo que te trasladará a una fase de bonus y posteriormente a la subfase 3-.

LOS ENEMIGOS DE LA CUEVA:

■ **LOS MURCIELAGOS:** Como los peces y los pájaros pero en murciélago.

■ **LOS HERMANOS GORILA:** Aparecerán cuando estemos sobre las vagonetas y nos movamos a mas de cien kilómetros por hora. Nos lanzan bolas de fuego. Para acabar con ellos una pequeña frase... "no tires piedras sobre tu propio tejado" -aplícaselo como puedas a los hermanos Gorila.





■ LA BRUJA MALUJA: Hasta aquí os lo he contado todo, la bruja es una sorpresa y los miles de veces que deberéis atizarla con vuestro garrote también. Que tengáis suerte y acabéis con la Malvada (ja, ja, ja).



LOS OBJETOS



Dentro de los globos que explotáis con vuestra garrota podéis encontrar lo siguiente:



■ MANZANAS: Aumentan tu nivel de energía.

■ ESTRELLA: Aumenta el nivel tope de tu barra de energía.



■ POWER-UP: Aumentan igualmente tu nivel de energia.



■ ESTRELLAS-PEDRO: Recógelas y con cierto número de ellas el ordenador te recompensará.



■ VIDAS EXTRA: Sin comentarios.

JUAN CARLOS SANZ FERNANDEZ "MAY".











Harrygan está en las calles de los Angeles para liberar a nueve cautivos. Hay montones de armas para recoger y practicar. Vigila los cascotes de metralla y las cajas de primeros auxilios para recuperar tu energía.

Nivel 1

El cautivo número tres se encuentra aquí. Una vez salvado, vigila a los matones que salen de las puertas que se abren.

No te dejes a este rehén oculto en esta zona. Después de liberarlo recoge el arma de la esquina.

El segundo cautivo está rodeado por malhechores, así que dispárales antes de liberarle.

El cautivo número 1. Imposible que no le veas porque comienzas la partida enfrente de él.

Destruye a la mayor cantidad de matones que puedas antes de ir a esta esquina. Después dispara hacia las puertas por si siguen saliendo y luego utiliza tu arma en el taxi.

Para salir de este callejón, primero elimina al taxi con tu arma, libera al sexto cautivo y recoge lo que veas.

Nivel 2: KILLERS

Este es el punto de comienzo para el segundo nivel. Salva primero al cautivo de la esquina y estate atento al enemigo de la trampilla.

Elimina a los tipos de las claraboyas antes de liberar al rehén.

Salva al cautivo antes de ir derecho al helicóptero. Verá aquí al último cautivo.

Libera al cautivo que hay en la parte superior de la pantalla, luego coge el arma, que te será muy útil en el camino al techo a través de las escaleras.

Antes de la salida tendrás que eliminar al helicóptero con granadas y tu arma.

En el nivel 2 hay que liberar a 14 cautivos en las azoteas de la ciudad. Recoge el mayor número de armas que puedas para utilizarlas contra el enemigo de fin de fase. Alguno de los cautivos se halla muy escondido, así que busca en todos los rincones. El 2º nivel es peor que el anterior porque el Predator es más rápido.

Vigila los disparos que vienen desde abajo mientras estés salvando a este rehén.

Salva a este rehén y recoge el arma. Luego dirígete a la salida de incendios.

MEGA DRIVE

PREDATOR 2

Predator, el guerrero de la selva ha regresado. Esta vez, va a practicar su deporte favorito con los jefes del tráfico de drogas. Tu papel sera el de el teniente Harrigan, encargado de liberar a los civiles inocentes capturados para la despensa particular del Predator. Desde los suburbios, pasando por las azoteas y finalmente, en la nave alienígena, Harrigan deberá disparar a todo lo que se mueva utilizando todo su armamento. Si te dejas a un solo cautivo por rescatar, oirás su grito desgarrador indicándote que Predator ha dado buena cuenta de él.



Las puertas del tren se abren a medida que avanzas, así que dispara y corre a por el primer rehén.

ARMAS

RIFLE
Algo más efectivo que tu pistola normal.

CAÑONES RECORTADOS (SCATTER GUN)
Utiles para multitudes.

ESCOPETA (SHOTGUN)
Util para largos vehículos móviles.

GRANADA (GRENADE)
Es útil contra vehículos.

DISCO (DISK)
Es el arma del Predator, muy impersonal.

LANZA (SPEAR)
Es excelente contra el Predator.

RED (NET)
Se usa para atrapar a los enemigos y para poder luego eliminarlos.

Cuando hayas alcanzado esta plataforma Predator te disparará situado en lo más alto del tren.

Nivel 4: LOS ANGELES

Mezclado entre los trenes de alta velocidad, el Predator se oculta sigilosamente. Cuando Harrygan vaya a salvar a los cautivos, el Predator saldrá de su encierro para arrojarle todo tipo de objetos que dificulten su misión.

No hay rehenes, tan solo una utilísima caja de socorro con una vida extra.

Este es el último cautivo que tendrás que rescatar en este nivel. Después tendrás que luchar contra el Predator en lo alto del tren.

Al final, te encuentras con el alienígena cara a cara. Permanece en la parte de arriba de la pantalla y deja pulsado el botón B, eso significará que te muevas donde te muevas siempre dispararás hacia abajo. Muévete de izquierda a derecha para esquivar sus misiles.

El camino más rápido para eliminaral camión es utilizar las granadas contra las puertas que s eabren y concentrar el fuego contra la cabina del conductor.

Nivel 3: CAMOUFLAGE

Esta puerta es tu salida al próximo nivel. Date prisa después de destruir el camión.

Los últimos dos camaradas han sido encerrados en el interior de un largo camión. Si quieres rescatarlos y seguir vivo utiliza las granadas contra la cabina.

Aquí esta el cautivo número cuatro, ve derecho a por el quinto y luego a por los tres restantes.

Tan pronto como pongas los pies en el suelo para tratar de rescatar a este cautivo, los motoristas te atacarán. Lo mejor que puedes hacer es coger una buena arma y disparar a discreción.

Harrigan trata de hacer salir al Predator de su escondite atrayéndole con el olor de la sangre fresca. Las calles se llenan por momentos de malhechores y bandidos, pertenecientes a sindicatos de la droga. Te atacarán en motos, taxis, y por supuesto, el camión gigante que hay al final de la fase.

Una vez que llegues a esta esquina, dispara cerca de los muros, libera al rehén y coge la caja de socorro.

Una vez que entres en las calles, los lásers del Predator te perseguirán sin descanso. Utiliza el kit de auxilio si te ves en peligro.



Nivel 5: SUBTERROR

No resulta nada extraño que el lugar elegido por el Predator como cuartel general sea un matadero. Trozos de miembros yacen colgados de las paredes dando al lugar un aspecto sobrecogedor. Mantén la cabeza fría.

Montones de traficantes de droga saldrán de esta puerta, quédate enfrente disparando.

Después de liberar a este cautivo, ve por las escaleras para liberar al otro y coger la pistola de cañones recortados.

Apresura tus primeros pasos para liberar al rehén. El chico está verdaderamente aterrorizado.

Libera a este cautivo y luego retrocede por las escaleras para liberar al otro rehén y coger la caja de socorro.

Para destruir a este camión utiliza la misma técnica que usaste en el nivel anterior. La única diferencia es que cuando te libres del camión tendrás que hacer frente a tres helicópteros a tiro limpio. Las granadas hacen el mismo trabajo con mucha más facilidad.

Este es el resultado de ser demasiado lento.

Entra en esta zona disparando con la escopeta de cañones recortados o el rifle. Dispara al guardián de los rehenes.

Vigila las motocicletas que tratarán de acabar contigo en esta parte. Con una buena arma el problema está resuelto.

Destruye la caseta sobre la que está el rehén antes de salvarle.

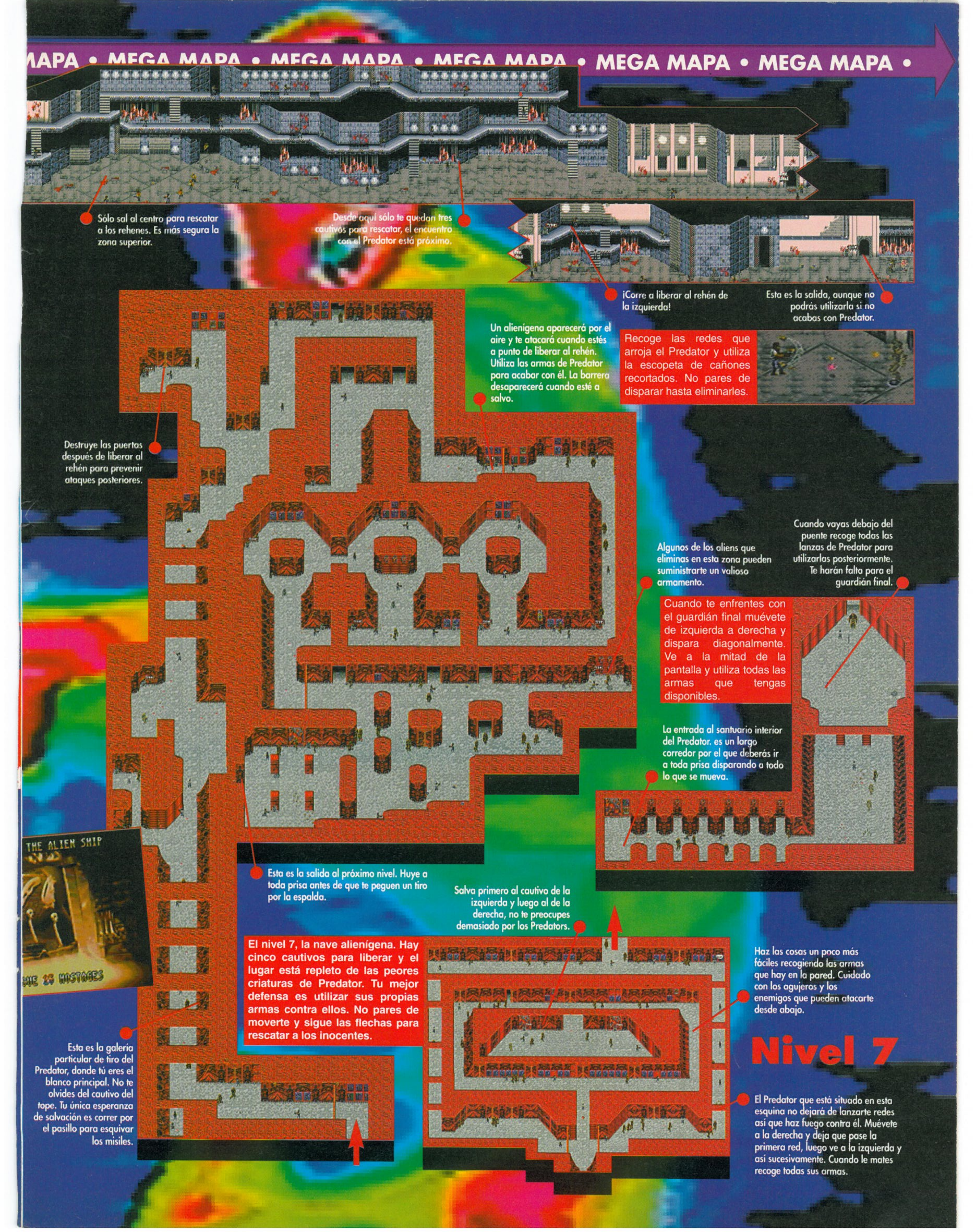
Este es tu punto de comienzo. Serás atacado por un helicóptero que no para de disparar. Utiliza granadas o algo de un calibre pesado para destruirle. La mejor técnica es quedarte debajo de él y dispararle desde la derecha.

Vigila a los enemigos que salen desde las alcantarillas. No estaría nada mal mandarles una bomba de napalm.

Nivel 6: TOTAL BODY

En este nivel vas a poder saborear el miedo en las calles de Los Angeles de la mano de los grandes traficantes, policías y ciudadanos inocentes tratando de huir de la línea de fuego. Predator aprovecha la confusión para hacer de las suyas. Harrigan debe ser rápido para impedir que la nave alienígena regrese a su base.

Registra todas las esquinas en busca de armas o cajas de ayuda. Sigue las flechas para llegar a los cautivos.



Sólo sal al centro para rescatar a los rehenes. Es más segura la zona superior.
Desde aquí sólo te quedan tres cautivos para rescatar, el encuentro con el Predator está próximo.
¡Corre a liberar al rehén de la izquierda!
Esta es la salida, aunque no podrás utilizarla si no acabas con Predator.
Un alienígena aparecerá por el aire y te atacará cuando estés a punto de liberar al rehén. Utiliza las armas de Predator para acabar con él. La barrera desaparecerá cuando esté a salvo.
Recoge las redes que arroja el Predator y utiliza la escopeta de cañones recortados. No pares de disparar hasta eliminarles.
Destruye las puertas después de liberar al rehén para prevenir ataques posteriores.
Algunos de los aliens que eliminas en esta zona pueden suministrarte un valioso armamento.
Cuando vayas debajo del puente recoge todas las lanzas de Predator para utilizarlas posteriormente. Te harán falta para el guardián final.
Cuando te enfrentes con el guardián final muévete de izquierda a derecha y dispara diagonalmente. Ve a la mitad de la pantalla y utiliza todas las armas que tengas disponibles.
La entrada al santuario interior del Predator, es un largo corredor por el que deberás ir a toda prisa disparando a todo lo que se mueva.
THE ALIEN SHIP
THE 25 HOSTAGES
Esta es la salida al próximo nivel. Huye a toda prisa antes de que te peguen un tiro por la espalda.
Salva primero al cautivo de la izquierda y luego al de la derecha, no te preocupes demasiado por los Predators.
El nivel 7, la nave alienígena. Hay cinco cautivos para liberar y el lugar está repleto de las peores criaturas de Predator. Tu mejor defensa es utilizar sus propias armas contra ellos. No pares de moverte y sigue las flechas para rescatar a los inocentes.
Haz las cosas un poco más fáciles recogiendo las armas que hay en la pared. Cuidado con los agujeros y los enemigos que pueden atacarte desde abajo.
Nivel 7
Esta es la galería particular de tiro del Predator, donde tú eres el blanco principal. No te olvides del cautivo del tope. Tu única esperanza de salvación es correr por el pasillo para esquivar los misiles.
El Predator que está situado en esta esquina no dejará de lanzarte redes así que haz fuego contra él. Muévete a la derecha y deja que pase la primera red, luego ve a la izquierda y así sucesivamente. Cuando le mates recoge todas sus armas.



Cuando pases bajo estas taquillas, ten cuidado con las ratas que se esconden en su interior.

Trata de eliminar todas las ratas que puedas mientras avanzas, o de lo contrario te seguirán de forma incansable para acabar contigo.

Cuando llegues a este lugar, deslízate y pulsa la tecla de abajo, para conseguir pasar bajo la escalera.

Buster comienza su aventura en uno de los pasillos de su escuela. Su objetivo no es otro que llegar hasta su clase sin ser golpeado por las malvadas ratas... ¿fácil, no?

Nivel 1-4

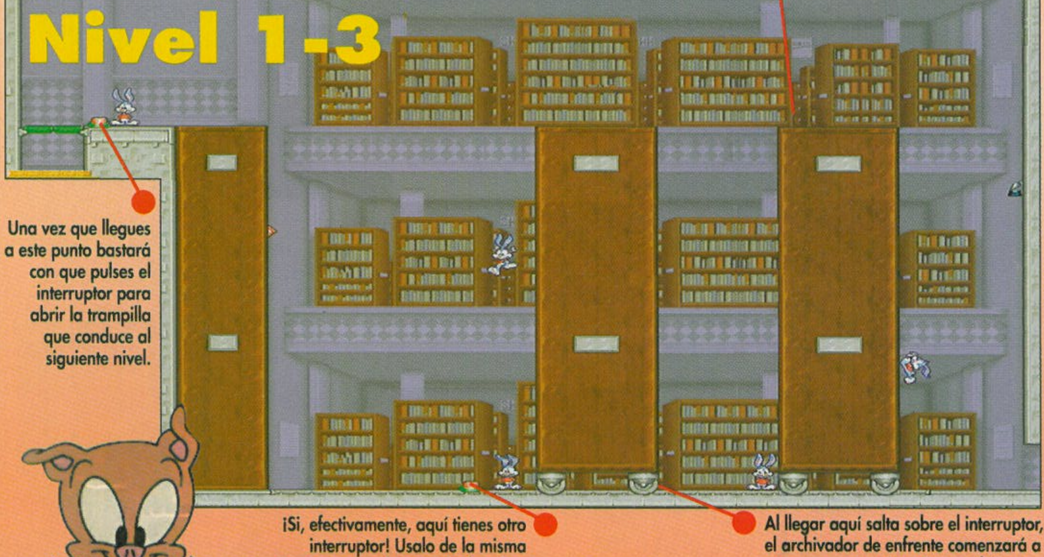
Después de abrir la puerta, vuelve atrás, luego deslízate y salta para subir la pared. Si lo haces bien, obtendrás una zanahoria de oro como recompensa.

Al salir del ascensor, encárgate de eliminar a las ratas que te esperaban.



Después de tanto ajetreo, Buster necesita un pequeño descanso, ¿y donde mejor que en la librería? Por desgracia, las ratas hacen acto de presencia con poco amistosos fines. Para seguir con vida deberás aprender a escalar los archivadores.

Cuando llegues a lo alto del archivador, detente unos instantes para que se recupere tu marcador de velocidad.



Una vez que llegues a este punto bastará con que pulses el interruptor para abrir la trampilla que conduce al siguiente nivel.

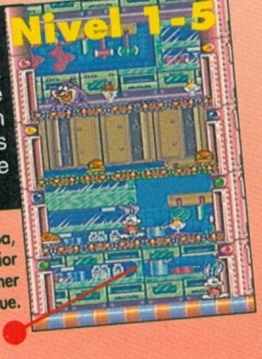
¡Si, efectivamente, aquí tienes otro interruptor! Usalo de la misma manera, pero ahora, cuando subas por los archovadores, tendrás que tener cuidado con las ratas.

Al llegar aquí salta sobre el interruptor, el archivador de enfrente comenzará a avanzar, y a continuación tendrás que escalarlo. No olvides saltar de un archivador a otro para evitar las ratas.

¡Buster debe estar soñando despierto! Este nivel no tiene nada que ver con la escuela. Estas en mitad de una ciudad del salvaje oeste, y no solo, por que multitud de enemigos tratarán de minar tus energías.



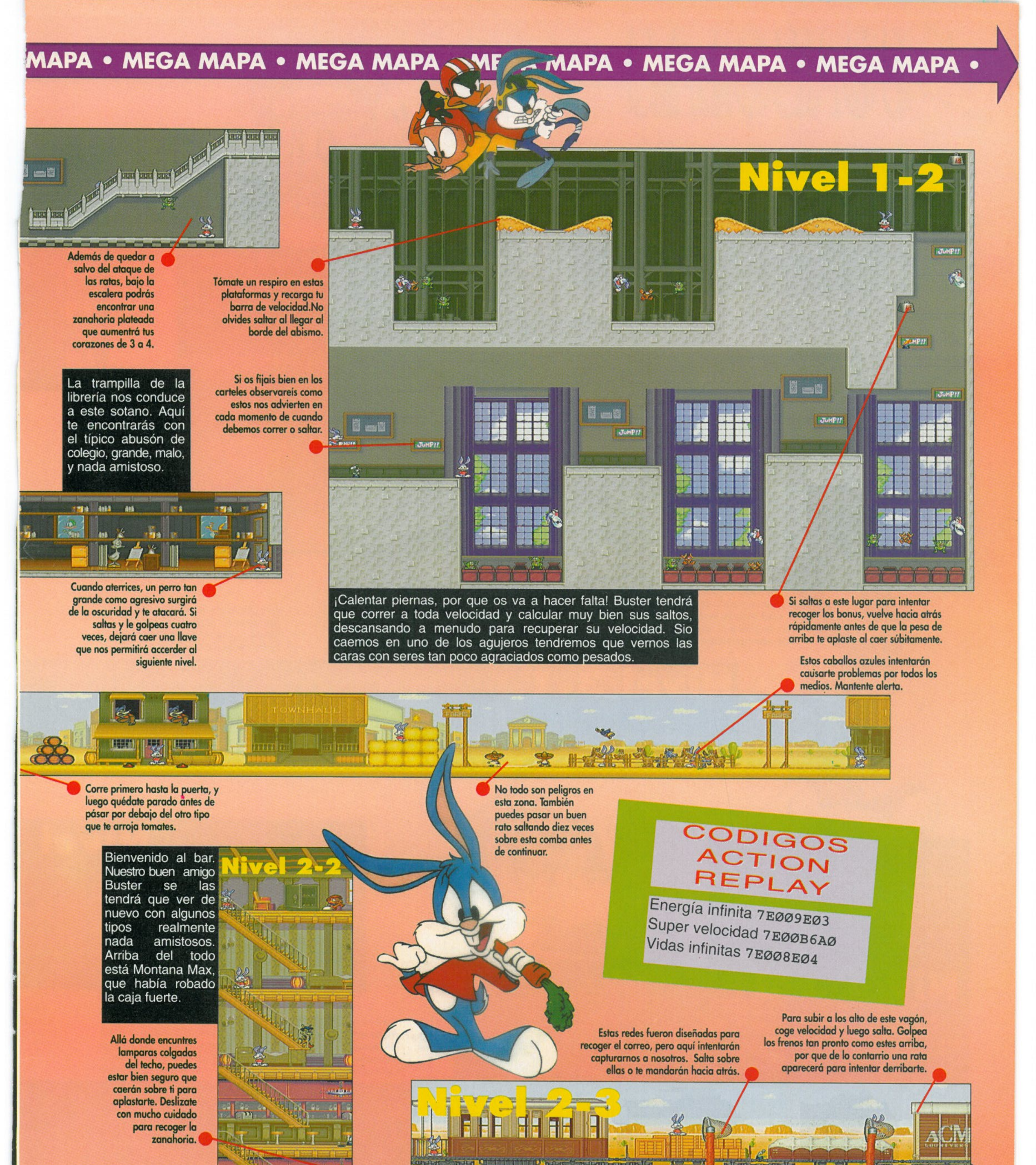
Dizzy, el demonio de Tazmania está hambriento, y tu objetivo será alimentarlo antes de que destroce la cocina. Un buen ejemplo de los divertidos subniveles que el juego nos ofrece.



Para superar esta prueba, quédate en la parte inferior de la pantalla y da de comer a Dizzy cuando se te acerque.

No contentos con deleitarnos con sus aventuras televisivas, los Tiny Toons han decidido visitar también nuestra consola Super Nintendo. El juego, que cuenta con unos gráficos fuera de serie, nos ofrece además la apetecible cifra de seis niveles y abundantes subniveles para ser completados. En fin, no vamos a deciros mucho más, excepto que para que no tengaís ningún problema para vencer, aquí os ofrecemos todos los mapas y trucos de este sensacional juego.





Además de quedar a salvo del ataque de las ratas, bajo la escalera podrás encontrar una zanahoria plateada que aumentrá tus corazones de 3 a 4.

Tómate un respiro en estas plataformas y recarga tu barra de velocidad.No olvides saltar al llegar al borde del abismo.

La trampilla de la librería nos conduce a este sotano. Aquí te encontrarás con el típico abusón de colegio, grande, malo, y nada amistoso.

Si os fijais bien en los carteles observareis como estos nos advierten en cada momento de cuando debemos correr o saltar.

Cuando aterrices, un perro tan grande como agresivo surgirá de la oscuridad y te atacará. Si saltas y le golpeas cuatro veces, dejará caer una llave que nos permitirá accerder al siguiente nivel.

¡Calentar piernas, por que os va a hacer falta! Buster tendrá que correr a toda velocidad y calcular muy bien sus saltos, descansando a menudo para recuperar su velocidad. Sio caemos en uno de los agujeros tendremos que vernos las caras con seres tan poco agraciados como pesados.

Si saltas a este lugar para intentar recoger los bonus, vuelve hacia atrás rápidamente antes de que la pesa de arriba te aplaste al caer súbitamente.

Estos caballos azules intentarán causarte problemas por todos los medios. Mantente alerta.

Corre primero hasta la puerta, y luego quédate parado antes de pásar por debajo del otro tipo que te arroja tomates.

No todo son peligros en esta zona. También puedes pasar un buen rato saltando diez veces sobre esta comba antes de continuar.

Bienvenido al bar. Nuestro buen amigo Buster se las tendrá que ver de nuevo con algunos tipos realmente nada amistosos. Arriba del todo está Montana Max, que había robado la caja fuerte.

CODIGOS ACTION REPLAY

Energía infinita 7E009E03
Super velocidad 7E00B6A0
Vidas infinitas 7E008E04

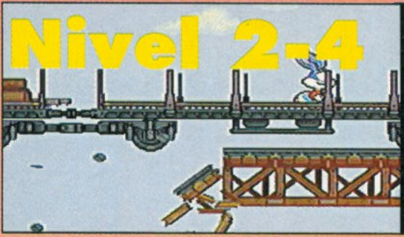
Allá donde encuntres lamparas colgadas del techo, puedes estar bien seguro que caerán sobre ti para aplastarte. Deslizate con mucho cuidado para recoger la zanahoria.

Estas redes fueron diseñadas para recoger el correo, pero aquí intentarán capturarnos a nosotros. Salta sobre ellas o te mandarán hacia atrás.

Para subir a los alto de este vagón, coge velocidad y luego salta. Golpea los frenos tan pronto como estes arriba, por que de lo contarrio una rata aparecerá para intentar derribarte.

Después de salir por la ventana del bar, te estrellarás contra el techo de un tren en marcha. La pantalla se mueve con un rápidisimo “scroll”, ¡así que no te quedes parado ni un instante!

Nivel 2-4



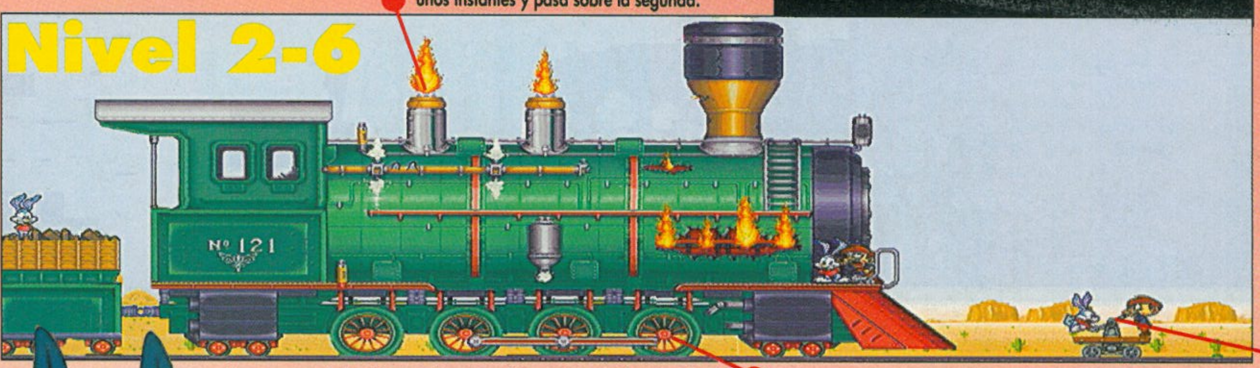
Buster se encuentra ahora sobre un puente que se derrumba poco a poco. Nuestra única posibilidad consiste en permancer en la parte derecha de la pantalla, y en el último momento dar un buen salto para llegar al siguiente nivel.

Nivel 2-5

Después de atravesar el puente destruido el tren ha perdido el control y el motor de la locomotora está a punto de estallar. Nuestra única esperanza consiste en alcanzar la parte delantera de la máquina sin ser alcanzados por las llamas y escapar con Montana Max.

Nivel 2-6

Súbete a lo alto de la locomotora y pasa con cuidado sobre la primera llama, espera unos instantes y pasa sobre la segunda.



Cuando alcances el morro de la locomotora, Max estará dispuesto para el rescate. Para que los dos podaís salir con vida no perdaís ni un instante en dirigiros a este balancín. Pulsa repetidamente el botón B para escapar.

Una vez pasada la chimena, Buster tendrá que jugarse de nuevo la vida pasando por la barra roja que recorre el flanco de la locomotora. La pantalla comienza a desplazarse hacia la izquierda, y justo en el momento en que parezca que nada puede salvarnos de una muerte segura, Buster deberá saltar hacia las ruedas. El mecanismo que une las ruedas entre si se mueve arriba y abajo, y además Buster debe tener cuidado de esquivar los chorros de vapor que escapan del motor. Montana Max nos espera al final del todo.

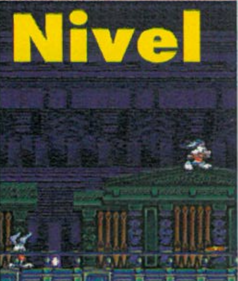


Nivel 3-1

Para atravesar este peligroso corredor, quédate en las columnas por algunos instantes y observa bien donde están los fantasmas antes de avanzar.



Nivel



Una vez llegado a esta zona, Buster debe usar su propio peso para conseguir el acceso a ciertas plataformas elevadas. Algunos columpios se activan con bolas, pero cuidado, algunos no son lo que aparentan. Cuando nos acerquemos a ellas algunas bolas se mutarán en terribles seres que tratarán de quitarnos uno de nuestros corazones.

Nivel 3-3

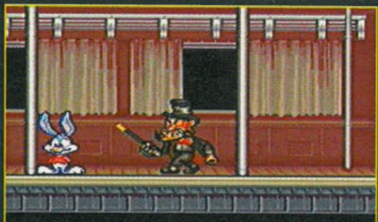
De los columpios a la original "Casa de los Martillos y los Horrores". Una vez aquí, Buster debe avanzar a saltos usando con habilidad los martillos y columpios. Nuestros dos principales enemigos son el escaso tiempo, y el tener que averiguar el martillo correcto desde el que saltar.

Usa estos martillos para desplazarte a lo largo de esta enrevesada zona, pero con mucho cuidado, por que no es nada fácil.

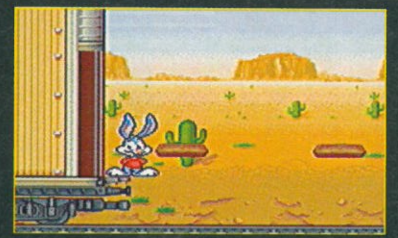
Aquí está el enemigo de Buster. Este extraño ser se transforma en cuatro murcielagos que te atacan, pero que a su vez pueden ser destruidos. Es tu única oportunidad.



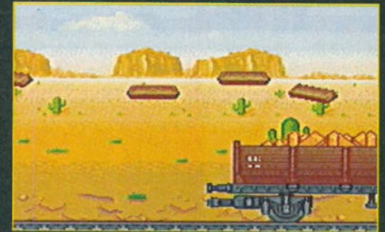
Una vez en el interior del vagón el "scroll" continua siendo igual de rápido. Nuestro primer problema son dos tipos que deberemos eliminar. Al de verde sólo es recomendable atacarle de frente.



El último compartimento está ocupado por este mago que tiene muy malas pulgas. la mejor forma de acabar con él es saltar sobre su chistera y golpearle tantas veces como podamos.



Nada más salir del tren nos encontraremos ante unos extraños ladrillos voladores. Buster tendrá que saltar sobre ellos para poder avanzar, utilizando saltos rápidos y precisos. Mucho cuidado con fallar...



Cuando aparezca la vagoneta, trata de acercarte lo máximo que puedas, pero ten en cuenta que los últimos ladrillos son realmente difíciles de alcanzar y requieren un impulso extra. ¡Animo, valientes!



No tomes esta salida sin haber recogido previamente el corazón que se halla en lo alto del muro.

Los sueños de Buster han cambiado, y ahora se halla en una fantasmagórica mansión, donde nuestro amigo se las tendrá que ver con multitud de estos seres ectoplasmáticos.

Tras recorrer toda la casa y afrontar cientos de peligros, Buster acaba por descubrir que su chica esta en manos de un peligroso científico loco. ¡Nuestro héroe debe rescatarla antes de que sea tarde! La máquina que está en mitad de la pantalla es nuestro objetivo, y debemos golpearla 10 veces, cuando su pequeña pantalla verde se encienda.

Nivel 3-4

3-2

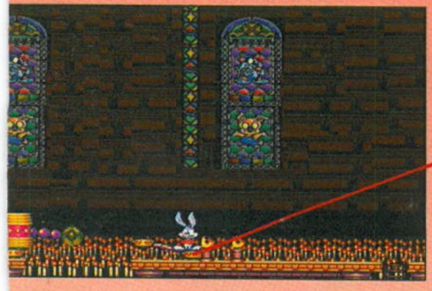


Cuando Buster llegue a lo más alto de su salto, pulsa el botón de derecha para cruzar el abismo.

Cae por uno de estos agujeros y tendrás una muerte tan segura como instantanea.

Cuando encuentres una bola en lo alto de una columna, empújala hasta hacerla caer en la dirección en la que caminabas . Haciendo esto, conseguirás que la bola aterrice en un columpio, que podrás utilizar para alcanzar plataformas elevadas.

Cuando salgas disparado del columpio no bajes la guardia, por que es muy posible que en lo alto te estén esperando unos cuantos indeseables enemigos.





Si aprovechas con habilidad el momento en que el martillo golpee el columpio, podrás salir disparado sobre el abismo.

Nivel 4

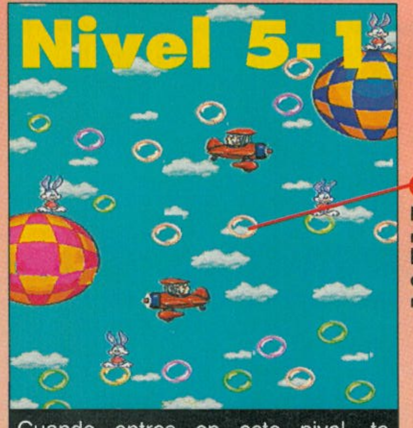
¡A jugaaaar! Buster debe conseguir un "touchdown" para pasar de nivel. Tienes dos opciones, correr o pasar el balón, aunque la segunda es mucho más fácil.



¡¡¡Touchdooooooown!!! Si, Buster ha marcado un tanto,y consigue por tanto su objetivo de pasar al siguiente nivel.



Nivel 5-1

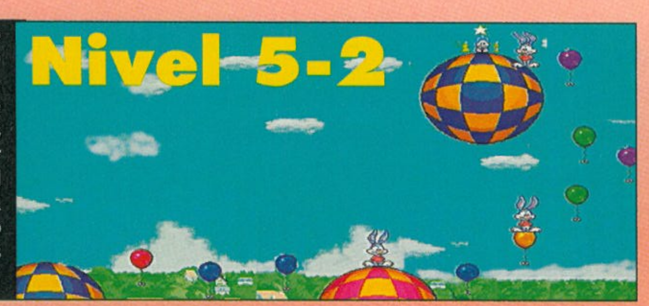


No podrás estar mucho tiempo en las burbujas que dejan los aeroplanos, así que muévete con rapidez.

Cuando entres en este nivel, te encontrarás un gran interruptor, salta sobre él y un gigantesco balón aparecerá y te llevará a la parte principal de esta zona. Salta ahora sobre las burbujas para intentar llegar al balón azul de la parte superior, donde está la salida del nivel.

Nivel 5-2

Cuando saltes a lo más alto del globo serás transportado a otro sin darte cuenta. Desde aquí, en medio de aviones y globos más pequeños tendrás que saltar de uno a otro hasta llegar al suelo. Comprobarás a toda velocidad que el único sitio seguro son los globos grandes.



Nivel 6-1

Asegúrate de llegar hasta aquí o no irás mucho más lejos. Aquí encontrarás la llave de la libertad. Da media vuelta y regresa por donde has venido hasta llegar a la puerta verde.

Una maraña de robots aterrizarán cayendo desde el techo. Intenta no merodear por allí o acabarás mal.

Buster tiene un sueño de nuevo. Esta vez es acerca de su película favorita, aunque ¿no creéis que se lo imagina de una forma un poco difícil? Tu misión será alcanzar el puntoi más alto de la pantalla, recoger la llave y entrar en la nave espacial. Pero antes de conseguirlo, tendrás que enfrentarte a hordas de robots.

Nivel 6-3

Este nivel te llevará desde lo más alto hasta lo más bajo, entrando en un mundo de gravedad cero. Grandes bolas interrumpirán tu camino y encontrarás estrellas de bonus. Es cuestión de saltar a los lugares adecuados. No hay ningún enemigo en esta zona excepto la gravedad.



Este cuarto contiene estrellas en abundancia pero para cogerlas todas necesitarás coger carrerilla y deslizarte. Cuando te hayas cansado de coger estrellas retrocede hasta el interruptor del cuarto inferior.

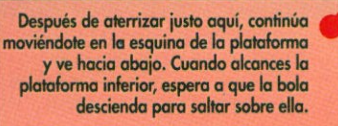
Según entres te darás de bruces con un interruptor y tú y la bola volaréis. Aterrizarás en un suelo con otro interruptor. Salta sobre él y caerás. Repite esta fórmula y conseguirás que la bolas se rompa contra el suelo.



Según entres en este cuarto las puertas se cerrarán y quedarás atrapado. Salta y golpea a la bola, comenzará a soltar estrellitas. Después de las estrellas aparecerá un robot que tendrás que destruir si quieres llegar hasta la salida.

Nivel 6-4

Buster ha alcanzado el final del nivel y por ello, las criaturas armadas de Duck Vader van a tratar de convertirte polvo estelar. Buster se las tendrá que ver con los peligros de una escalera plagada de soldados plateados y gigantescas pelotas, además de una catapulta espacial.



Después de aterrizar justo aquí, continúa moviéndote en la esquina de la plataforma y ve hacia abajo. Cuando alcances la plataforma inferior, espera a que la bola descienda para saltar sobre ella.

Asegúrate de que el camino está limpio antes de continuar hacia arriba. Los soldados, aunque son duros de pelar, caerán si los golpeas dos veces.





Nivel 5-3

Te libraste del peligro de los globos huyendo a un dirigible. Ahora estás en lo más alto y te van a atacar bandadas de pájaros. Salta haciendo remolinos para vencerles.

Una vez dentro de la nave espacial, sigue tu camino hasta el final donde se abren las tuberías que te llevan al próximo nivel.

Nivel 5-4

Una marca en la nave espacial te indicará el momento en el que tienes que saltar. Te encontrarás en un cuarto con un pinball donde tú eres la bola. La mejor forma de llegar al segundo juego de mandos es llegar correr por la pared y aterrizar en ellos.

Justo después del segundo juego de mandos hay una plataforma que deberás alcanzar para seguir tu ascenso.

Nivel 5-6

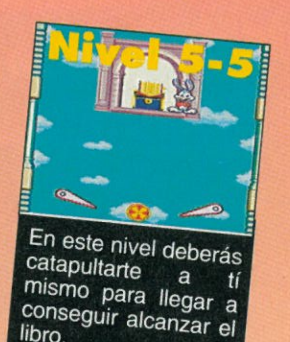
Este es el último escenario que harás por los aires y tendrás que recorrer a toda velocidad. Es una carrera sin pausas hacia la cumbre, antes de que el scroll te coja. Recoge todas las estatuillas que puedas aunque no pasará nada si te dejas alguna.



A medida vayas subiendo, salta hacia los muros o caerás y te pegarás el gran batacazo.

Según entres, comienza a deslizarte en la medida que puedas para que te resulte el camino más fácil.

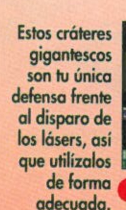
Nivel 5-5



En este nivel deberás catapultarte a tí mismo para llegar a conseguir alcanzar el libro.

Nivel 6-2

Este es realmente un nivel difícil. A medida que vayas avanzando, los lasers de naves espaciales gigantescas te atacarán. Tu única defensa es esconderte detrás de unos grandes contenedores de color verde.





Ocúltate dtras de esta caja y espera un rato. Cuando el laser haya cesado ve y dirígete al próximo nivel.

Estos cráteres gigantescos son tu única defensa frente al disparo de los lásers, así que utilízalos de forma adecuada.



Todo el peligro de este camino son bolas que suben y bajan, así que no es difícil.

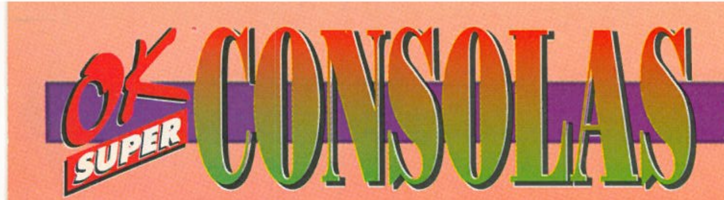
Llega hasta el techo de arriba y corre para esquivar a los robots que caen.

En esta sección las bolas se mueven de esquina a esquina. La mejor forma de sobrevivir es subirte a una escalera y esperar a que pasen. Luego no hay más que saltar encima de una.

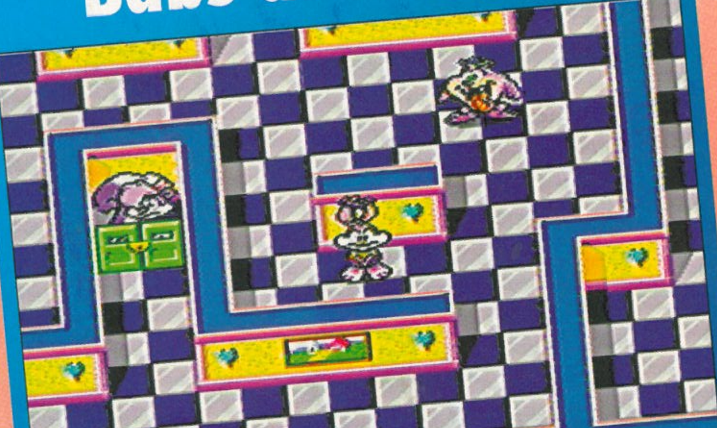
Nivel 6-5

Buster ha llegado por fin al guardián final, Duck Vader. Este pato enmascarado está de mal humor (como nosotros, antes de acabar el juego). Para acabar con él debes devolverle sus propios disparos utilizando tus remolinos. Si consigues utilizar su propia pistola, los días de Duck Vader están contados.





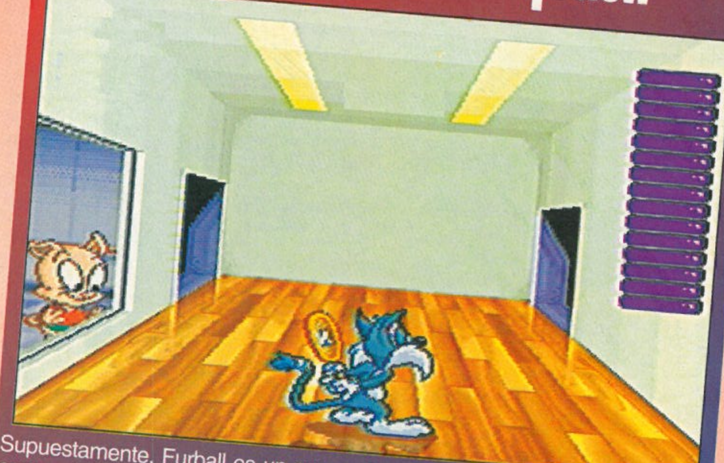
Babs al Rescate



En este juego controlas a Babs, mientras se mueve por una sala llena de puertas cerradas para intentar salvar a sus amigos. La zona es bastante grande, y todo el rato Dizzy, el demonio de Tazmania, Arnold el bulldog y Elmyra, la hermana de Montana Max te perseguirán. Cuantas más puertas habrás, más vidas conseguirás. Por desgracia, no te va a resultar nada fácil.



Campeonato de Squash

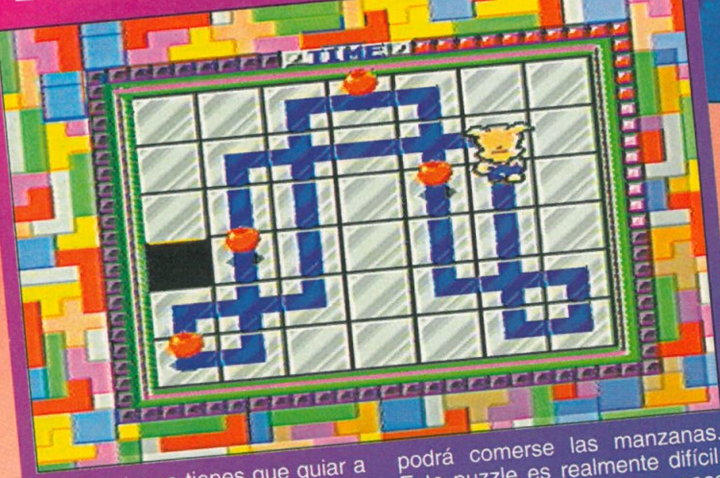


Supuestamente, Furball es un gran campeón de squash, y en este subjuego tu debes controlarle con toda tu habilidad y destreza. Para ganar una vida extra, tienes que conseguir golpear la pelota 15 veces consecutivamente. Las barras de la derecha, se encienden para mostarte cuantas veces la has golpeado ya. Lo mejor es que trates de tirar en linea recta y no con trayectorias muy irregulares. Ten en cuenta que tienes una cantidad limitadade tiempo.

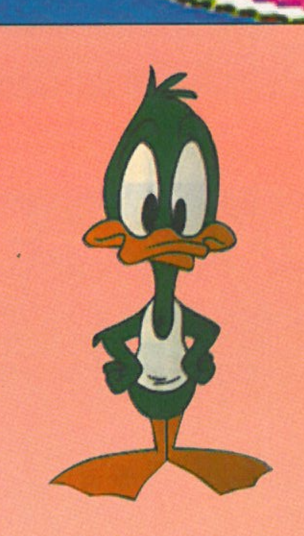
Please s
wheel to
a game.

Alimentar al Cerdo





En este juego tienes que guiar a Hampton por un camino que tu diseñes, moviendo los ladrillos uno a uno. El objetivo es tratar de enlazar todos los ladrillos azules, de esta forma Hampton podrá comerse las manzanas. Este puzzle es realmente difícil, y como contamos con poco tiempo cualquier error será fatal. En la imagen os ofrecemos una de las posibles soluciones.



El Bingo de Plucky Duck



¡Bienvenidos al bingo de Plucky Duck! Este es probablemente el más fácil de los juegos. Todo lo que tienes que hacer es coger las bolas a medida que caen por la tubería. Obviamente el que consigas o no tu ansiado objetivo de llevarte alguna vida extra dependerá de hasta que punto rellenes tu cartón. No hay límite de tiempo, pero si de bolas, así que mucha suerte.

Final Feliz



Bueno, por fin has completado el juego y... ¿qué es lo que ven tus cansados ojos? Pues a Buster Bunny, Babs Bunny y a Plucky Duck. En realidad era Plucky Duck quien estaba haciendo de Duck Vader, y en realidad todo la aventura no era más que un simple juego de colegio Eso no significa sin embargo, que Buster no vaya a recuperar a su querida chica. En fin, ¿qué más queréis?, habéis vivido una increible aventura, y encima ni siquiera falta un final feliz. ¡That´s all folks!...

Juegos de Bonus

Al final de cada nivel, Buster y Babs te invitan a probar usar la rueda de la fortuna,en la que podrás ganar un montón de sorpresas. Hay cinco juegos diferentes, y cada uno de ellos requiere habilidades diferentes. También es característico que están protagonizados por amigos de Buster. Dependiendo de la casualidad,es posible avanzar a lo largo de toda la aventura sin haber entrado en los cinco juegos. El mayor atractivo de estos juegos es la posibilidad, de conseguir vidas extras, ya sea jugando al squash, al bingo, rescatando amigos, o completando puzzles en un tiempo determinado. En fin, ¡suerte!.

Adivina su Peso



En este juego sólo influye la suerte, y tus posibilidades de conseguir vidas extras son muy escasas. En el lado derecho tienes cinco casillas en las que debes colocar cinco personajes en el orden que desees. Una vez hecho esto el juego comparará sus pesos con los de la izquierda, y dependiendo de cuantas veces consigas ganar podrás obtener variadas recompensas.







BATMAN
RETURN OF THE JOKER

NES

Justo cuando pensabas que por fin era seguro regresar a la ciudad de Gotham, el más maquivalico de los villanos ha vuelto antes que tú. ¡Es el Joker otra vez! Por fortuna la ciudad no está totalmente desvalida, por que Batman, el hombre murcielago, esta listo para defender su amada urbe. Tu misión va a consistir en acompañar a tu héroe a través de lugares como la factoria del Joker, las alcantarillas e incluso la imponente catedral de Gotham. "Batman Return of the Joker" es en definitiva un juego realmente increible cuyos secretos vamos a desvelaros a lo largo de estas paginas.



Nivel 1-1

Batman comienza su cruzada contra el Joker en el tejado de la Catedral de Gotham. Aquí tendrás que hacer frente a muchos peligros como bolas de pinchos que caen del techo.

Dispara a estas cajas para conseguir armas y cristales de energía. Si recoges suficientes serás invulnerable por algunos instantes.

Acércate cuanto puedas a las bolas de pinchos y espera a que caigan. Aprovecha cuando suban para pasar rápidamente antes de que vuelvan a bajar.

Nivel 1-2

Una vez que llegues a lo más alto de la catedral tendrás que perseguir la nave del Joker por los tejados. Esta es una sección de "scroll" continuo, asi que mide tus pasos y esquiva con cuidado los disparos de tu enemigo.

Si estas contento con el arma que llevas no malgastes tu valioso tiempo en tratar de abrir estas cajas.

Cuando llegues a esta esquina agachate y dispara para quitarte del medio al tipo que te espera unos metros más allá. A lo largo de este nivel, intenta permancer tan a la derecha de la pantalla como puedas para evitar ser atrapado por el "scroll" de pantalla.

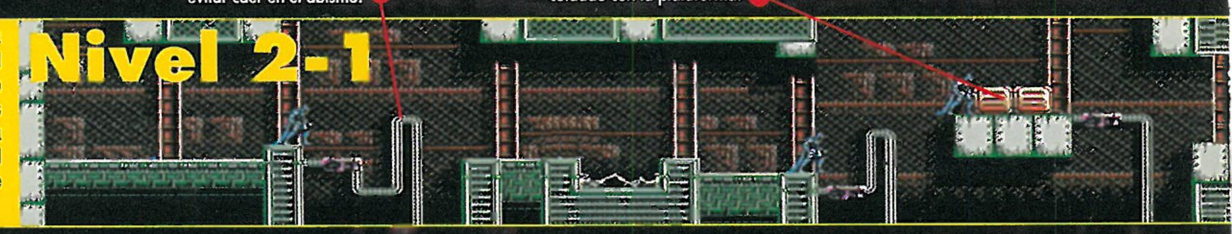
Para mantenerte fuera del alcance de este cañon, procura mantenerte en la parte derecha de la pantalla. De esta forma tendrás más tiempo para esquivar las balas.

Nivel 2-1

Una vez solventada con éxito tu aventura en los tejados, ahora te encuentras en el almacén del Joker. Este lugar esta lleno de trampas y enemigos, asi que tus saltos y tus disparos deben ser muy certeros, a menos que quieras darle el gustazo al pérfido Joker de ver como Batman muerde el polvo de la forma más lamentable.

Cuando la plataforma móvil llegue a este punto salta para evitar caer en el abismo.

Rompe estos contenedores para obtener nuevas armas y facilitarte también el siguiente salto. De nuevo ten cuidado con la plataforma.



Si no tocas esta caja el tipo que se esconde detrás no te podrá disparar. De todas formas, si tienes un arma suficientemente poderosa tal vez puedas eliminarle y coger la caja a la vez.

Tendrás que acercarte mucho para que tus armas sean capaces de causar daño a estas gárgolas.

Salta hacia esta plataforma ascendente para conseguir acceder a las zonas más elevadas. Hay bastantes ingenios de este estilo, que nos obligarán a saltar con mucha precisión.

PRIMER GUARDIAN

Este es tu primer encuentro con uno de los principales secuaces del Joker. Si has recogido la caja que había al final de último nivel no tendrás ningún problema. Comienzas con 80 unidades de energía por 40 de tu rival, así que no dejes de dispararle y podrás conseguir tu primera victoria con una facilidad casi vergonzosa.

Dispara tan pronto como aterrices en esta plataforma para librarte del tipo que en ella te espera antes de que él haga lo propio contigo.

Rompe esta caja a toda prisa si no te quieres quedar atascado en ella y que te coja el "scroll".

Coge el super arma que se encuentra en el interio de esta caja. Te vendrá a las mil maravillas para el duelo contra tu siguiente enemigo.

Cuando asciendas a esta zona, dispara rápidamente para librarte del tipo que te estaba esperando.

No olvides recoger lo que esconde este contenedor antes de coger el ascensor.

Espera a que la plataforma este arriba, y entonces salta para cruzar sin problemas. Con la segunda, espera a que esta abajo en el lado derecho antes de saltar.

Espera a que la plataforma este en la esquina antes de saltar y podrás salir fácilmente de este nivel.





En este nivel te encontrarás con un jet turbo pegado a la espalda con el que deberás volar hacia el fondo de un largo corredor. Para poder sobrevivir en la parte inicial muévete arriba y abajo sin parar de disparar. Para el primer oleazo de enemigos, quédate en el centro disparando y mándalos al infierno.

A continuación llegarás a la montaña helada. Aquí te encontrarás trampas de hielo y desprendimientos. Si saltas sobre un bloque de hielo es posible que tengas problemas y resbales al vacío.



Si antes estabas en la montaña helada ahora estás debajo de ella. Aquí tus principales problemas son las barras de fuego y las cintas transportadoras. Estaría bien ver al Comisario Gordon y a la policía en tu situación, cuando los necesitas.

Estas barras de fuego se mueven en sentido antihorario, espera a que suban para pasar por debajo de ellas.

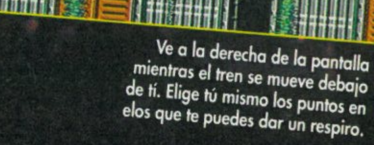
Camina hacia adelante y verás como el bloque gris cae detrás de ti.



Cuando saltes sobre el bloque móvil agáchate y dispara hacia adelante hasta eliminar a la estrella de fuego que hay antes de la cinta transportadora.

Esta es la última de las barras de fuego, seguro que ya has tenido bastante con las anteriores.

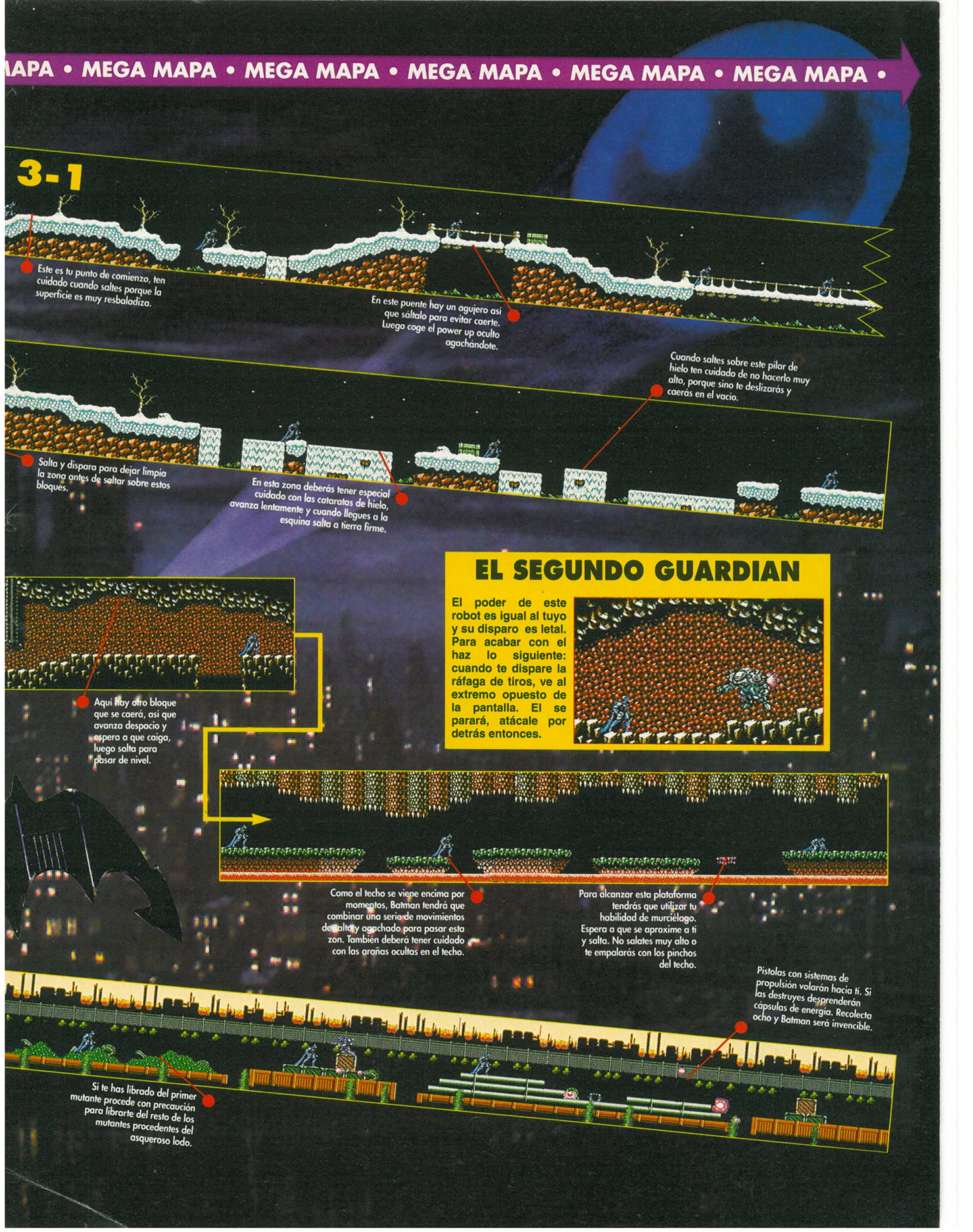
Como si se tratara de un superhéroe a la antigua Batman debe combatir a los malos en el techo de un tren que se mueve. Aparte del riesgo de caer del tren en marcha, también puedes sufrir el ataque de alguna de las muchas criaturas mutantes.



Ve a la derecha de la pantalla mientras el tren se mueve debajo de ti. Elige tú mismo los puntos en elos que te puedes dar un respiro.

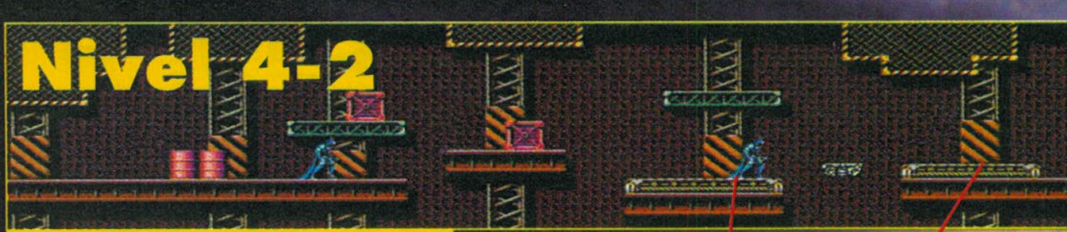
Según saltes desde esta esquina del techo del vagón y aterrizes, agáchate para esquivar un posible balazo.

Los mutantes que salen de la ciénaga solo pueden ser eliminados con un golpe en la boca ya que tienen las espaldas blindadas. Si las cosas se ponen feas retrocede un poco.



APA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
3-1
Este es tu punto de comienzo, ten cuidado cuando saltes porque la superficie es muy resbaladiza.
En este puente hay un agujero así que sáltalo para evitar caerte. Luego coge el power up oculto agachándote.
Cuando saltes sobre este pilar de hielo ten cuidado de no hacerlo muy alto, porque sino te deslizarás y caerás en el vacío.
Salta y dispara para dejar limpia la zona antes de saltar sobre estos bloques.
En esta zona deberás tener especial cuidado con las cataratas de hielo, avanza lentamente y cuando llegues a la esquina salta a tierra firme.
EL SEGUNDO GUARDIAN
El poder de este robot es igual al tuyo y su disparo es letal. Para acabar con el haz lo siguiente: cuando te dispare la ráfaga de tiros, ve al extremo opuesto de la pantalla. El se parará, atácale por detrás entonces.
Aquí hay otro bloque que se caerá, así que avanza despacio y espera a que caiga, luego salta para pasar de nivel.
Como el techo se viene encima por momentos, Batman tendrá que combinar una serie de movimientos de salto y agachado para pasar esta zon. También deberá tener cuidado con las arañas ocultas en el techo.
Para alcanzar esta plataforma tendrás que utilizar tu habilidad de murciélago. Espera a que se aproxime a ti y salta. No salates muy alto o te empalarás con los pinchos del techo.
Pistolas con sistemas de propulsión volarán hacia tí. Si las destruyes desprenderán cápsulas de energía. Recolecta ocho y Batman será invencible.
Si te has librado del primer mutante procede con precaución para librarte del resto de los mutantes procedentes del asqueroso lodo.

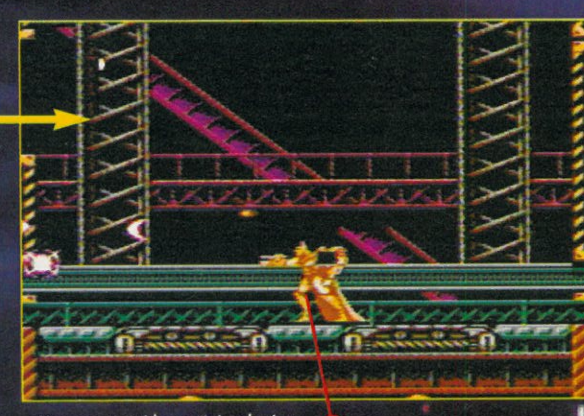
Nivel 4-2



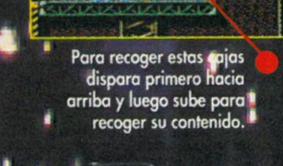
Después de coger el ticket en la plataforma, Batman sigue a la factoría del Joker donde el príncipe del crimen fue desfigurado. La factoría está llena de cintas transportadoras y cráteres. Los enemigos de este nivel tienen cuchillos y dejan cápsulas de energía al morir.

Esta cinta transportadora se mueve de derecha a izquierda así que tendrás que ir adelante para alcanzar la plataforma que se mueve.

Tan pronto como aterrices en este mecanismo, salta otra vez para no tener problemas. Habrá un tipo esperándote en la plataforma de arriba, así que salta sobre los barriles y dispárale.



Una vez recorrido con éxito el primer piso, entras en un enorme ascensor. Las ametralladoras que te disparan no pueden ser destruidas, así que no malgastes tu tiempo. Todo lo que puedes hacer es esquivar sus disparos y concentrar los tuyos en el helicóptero que te ataca desde arriba. Te aconsejamos que trates de quedarte en la parte central de la pantalla.



Para recoger estas cajas dispara primero hacia arriba y luego sube para recoger su contenido.

Desde el ascensor, entras en el segundo piso justo aquí. Cada plataforma tiene una cinta transportadora, así que tendrás que extremar tu cuidado a la hora de saltar de unas a otras.

Nivel 5-1

Continuando con su peligrosa misión, Batman sigue al Joker hasta las alcantarillas Aquí tendrás que luchar contra fuertes corrientes y algo semejante a bombas que caen desde ciertas tuberías. Extrema tu habilidad por que te va a hacer falta.



El agua corre deprisa al caer en la plataforma en direcciones opuestas. Si no te mueves con habilidad acabarás cayendo y una de tus vidas se esfumará.

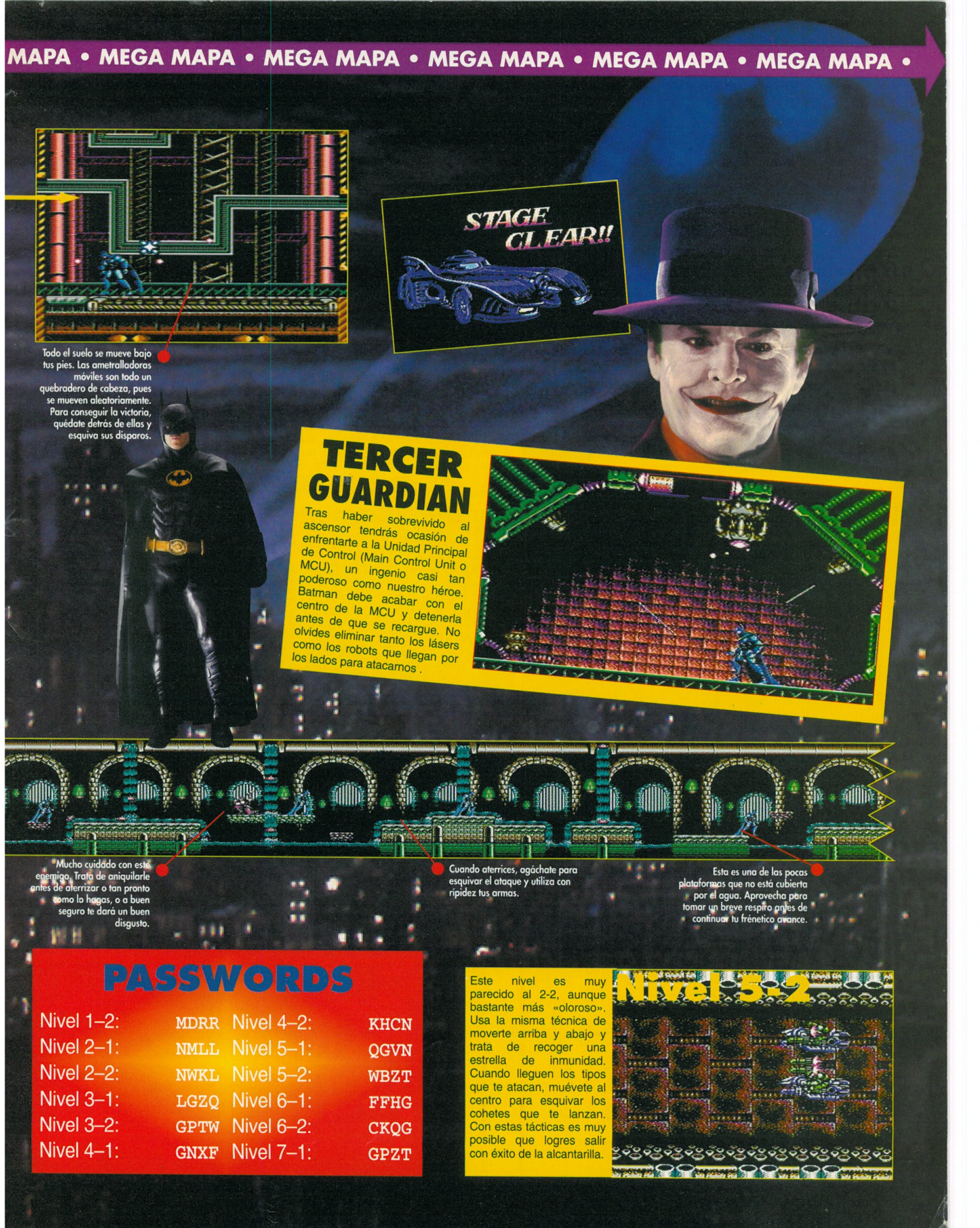
Asegúrate de estar lo más cerca posible de la caja antes de intentar recoger su contenido, o te puedes despedir de conseguirlo.



Esta caja te protegerá del fuego enemigo, así que cuando la cojas dispara rápidamente al enemigo del otro lado o el no dudará un instante en hacer lo propio.

Estate muy atento para elminar al tipo que te espera unos metros más allá.

Espera aquí hasta que la plataforma este a tu alcance, pero ten en cuenta que si no haces nada por evitarlo la corriente te arrastrará hacia el abismo.



Todo el suelo se mueve bajo tus pies. Las ametralladoras móviles son todo un quebradero de cabeza, pues se mueven aleatoriamente. Para conseguir la victoria, quédate detrás de ellas y esquiva sus disparos.

TERCER GUARDIAN

Tras haber sobrevivido al ascensor tendrás ocasión de enfrentarte a la Unidad Principal de Control (Main Control Unit o MCU), un ingenio casi tan poderoso como nuestro héroe. Batman debe acabar con el centro de la MCU y detenerla antes de que se recargue. No olvides eliminar tanto los láseres como los robots que llegan por los lados para atacarnos .

Mucho cuidado con este enemigo. Trata de aniquilarle antes de aterrizar o tan pronto como lo hagas, o a buen seguro te dará un buen disgusto.

Cuando aterrices, agáchate para esquivar el ataque y utiliza con ripidez tus armas.

Esta es una de las pocas plataformas que no está cubierta por el agua. Aprovecha para tomar un breve respiro antes de continuar tu frénetico avance.

PASSWORDS

Nivel 1–2:	MDRR	Nivel 4–2:	KHCN
Nivel 2–1:	NMLL	Nivel 5–1:	QGVN
Nivel 2–2:	NWKL	Nivel 5–2:	WBZT
Nivel 3–1:	LGZQ	Nivel 6–1:	FFHG
Nivel 3–2:	GPTW	Nivel 6–2:	CKQG
Nivel 4–1:	GNXF	Nivel 7–1:	GPZT

Este nivel es muy parecido al 2-2, aunque bastante más «oloroso». Usa la misma técnica de moverte arriba y abajo y trata de recoger una estrella de inmunidad. Cuando lleguen los tipos que te atacan, muévete al centro para esquivar los cohetes que te lanzan. Con estas tácticas es muy posible que logres salir con éxito de la alcantarilla.



Bueno, ¿no es bastante obvio donde se ha escondido el Joker? En una zona abandonada de Gotham City se esconde un campamento ahora en desuso lleno de arsenal militar. Por eso, por muy antiguo que sea, no deja de ser peligroso ya que está lleno de trampas y secuaces de nuestro rival.

Nivel 6-1

Tan pronto como llegues aquí un enemigo intentará acabar contigo. Agáchate y dale una buena ración de su propia medicina.

Dentro de esta caja encontrarás una estrella de inmunidad que te vendrá a la perfección para iniciar la fase.

Aproxímate cuanto puedas al final de la cinta transportadora varias veces para acertar con tus impactos al enemigo que te espera al otro lado.

Este tanque, robado de un museo militar, se mueve de derecha a izquierda. A medida que lo hace, el suelo se derrumba por el peso de sus cadenas. Para sobrevivir, Batman debe correr sin cesar y atacar al conductor cuando salga por la torreta para arrojarnos bombas. Además de esto tendrás que preocuparte de las bolas de pinchos que caen del techo, y que tendrás que saltar con cuidado. Por fortuna está sección aunque muy difícil es también muy corta, y no tendremos que pasar mucho tiempo aguantando la auténtica lluvia de peligros.

Nivel 6-2



CUARTO GUARDIAN

¡Por fin Batman ha conseguido coger al Joker! Tu maquiavélico rival se mueve en una extraña máquina burbujeante. Para conseguir la victoria tendrás primero que esquivar las burbujas, deslizándote si es preciso para conseguir velocidad extra. Entonces, cuando el Joker se tome un respiro para reirse de nosotros, ponte debajo de él y dispárale. Tendrás que ser rápido si quieres que el bien triunfe...



Una vez dejado atrás el campamento militar, la persecución continua en la isla “Ha Ha Hacienda”. Batman no debe cejar en su empeño, pues el duelo final est muy cerca; eso si, antes de que lluegue tendrás que enfrentarte a un nuevo mónton de peligros. ¿Conseguirá vencer?

Nivel 7-1

Cuando te acerques a las macetas con fuego, agáchate y dispara a los robots que teestaban esperando.

Ten cuidado al saltar por que Robby el robot y sus compañeros intentarán atacarte surgiendo repentinamente del espesor de la jungla



Dispara a las burbujas que caen sobre ti. Luego espera a alcanzar la plataforma móvil. Piensa que los agujeros son grandes y profundos.

Si estas bajo de energía dispara a los lásers que hay en el techo. Desprenderán cápsulas de energía.

Destruye los lanzadores de burbujas ante de dar el salto a la siguiente plataforma. Si fallas, te pasarás un poco por agua.



MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Get too close to these beams and you will be turned into deep-fried bat! To clear them, keep your distance and then run and slide under them. The sliding manoeuvre will be useful later on.
No dejes de recoger los apetecibles objetos que se esconden en estas cajas.
A pesar de ser el hombre murcielago, Batman tiene ciertos problemas para volar entre estos bloques, que por si fuera poco se caen al abismo nada más pisarlos.
Decididamente nadie está dispuesto a ponerle las cosas fáciles a nuestro murcielago. Encima de algunas torres el Joker ha colocado cintas transportadoras, lo que unido a que justo delante tenemos plataformas móviles va a conseguir que nuestra camino se convierta en un infierno.
STAGE CLEAR!!
CODIGOS GAME GENIE
Invulnerabilidad a las balas
SZXZONSE
Invulnerabilidad a los golpes
SZSZKXSE
Invulnerabilidad a los campos magnéticos
SXSATXSE
El viejo y bueno Robby no se levantará así que agáchate si no quieres que sus palos te hieran.
Tan pronto como alcances esta plataforma agáchate para no sufrir daño, después tendrás que saltar sobre el próximo bloque antes de que alcance la pared. Luego salta al segundo bloque cuando esté alineado con la plataforma.
Para pasar por estos pinchos utiliza el viejo truco de resbalar. Pasa por debajo del primero, tómate un respiro y luego a por el segundo.

MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA

Como dicen que lo prometido es deuda, no hemos tenido más remedio que ceder a lo que nosotros mismos prometimos, y nos hemos aventurado por las últimas y más difíciles fases del «Prince of Persia» para poder ofreceros tanto sus mapas como sus más importantes secretos. Después de esto estamos más que seguros de que no va a quedar ni un sólo usuario de Master System que no vaya a ser capaz de enfrentarse contra el terrible Visir para rescatar a la Princesa y ponerla de nuevo en brazos de su valiente Príncipe...

Nivel 10

En este nivel deberás descubrir montones de suelos secretos si quieres volver a ver a tu chica de nuevo. Si saltas hacia arriba y tocas el techo, podrás descubrir losas que se mueven y te conducirán hacia pasadizos secretos. Hay montones de pociones azules repartidas por todo el mapa que te repondrán de energía si quieres sobrevivir hasta descubrir todos los secretos del Visir.

Deslízate por este corredor abriendo todas las puertas que veas. Tu sangre real te dirá lo que tienes que hacer.

El trabajo del Príncipe de Persiạ comienza aquí. Un solo paso sobre estas losetas y se caerán al vacío.

Descuélgate desde esta cornisa y prepárate para librar la última batalla entre el guardián que está antes de la salida y tú.

Comienza aquí y ve hacia abajo. Corre tan rápido como puedas.

Nivel 11

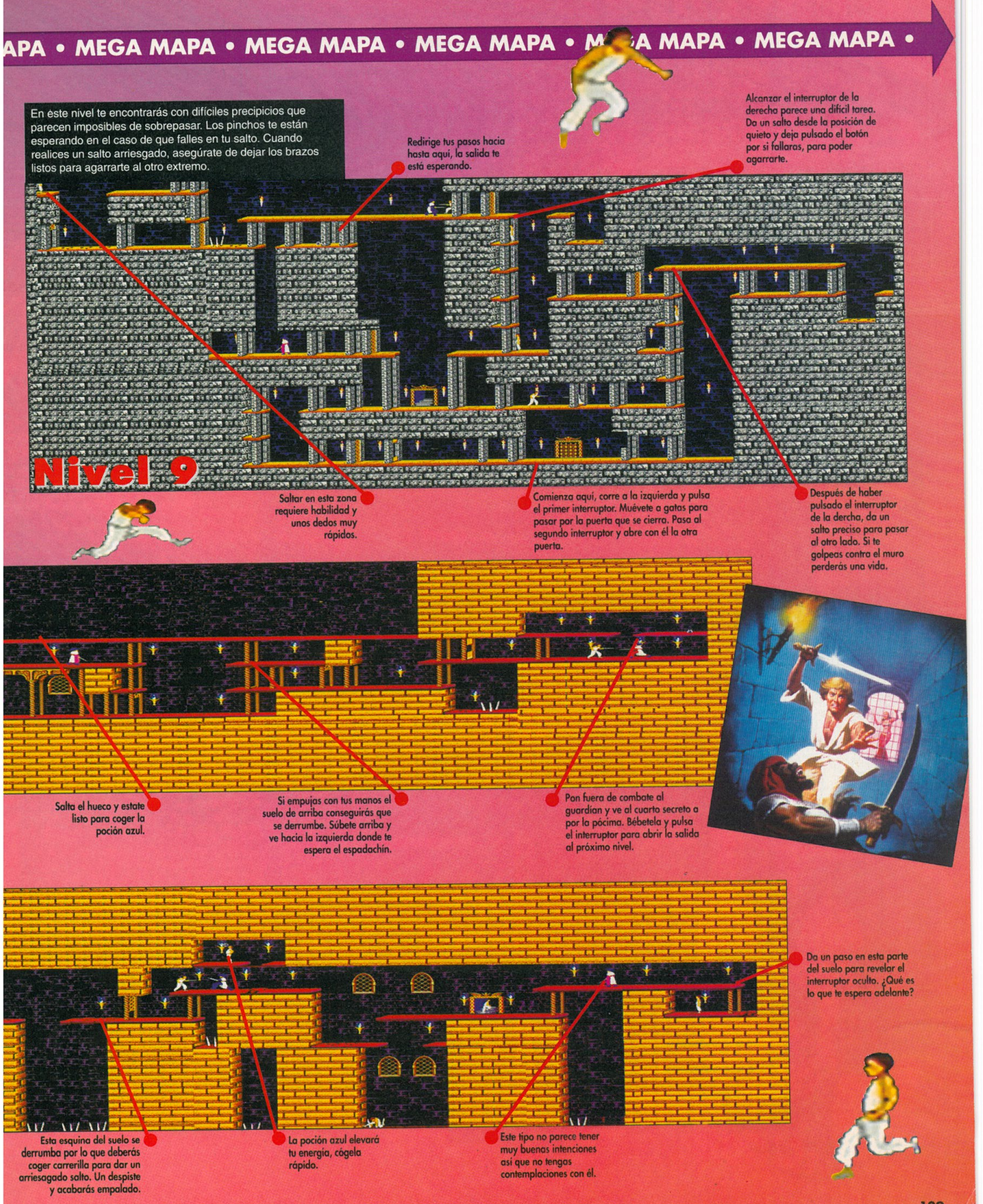
Si quieres enjuagarte la boca con la poción verde. Empuja las losas de este suelo, sube y ve directo a por ella. También puedes ir directamente a la derecha si quieres librarte de los pinchos de abajo.



Una tentadora poción verde y otras cosas interesantes le esperan en este nivel a nuestro galante héroe. El nivel se desarrolla básicamente avanzando de izquierda a derecha con un poderoso enemigo al final. Busca en todos los rincones por si encontraras algún interruptor secreto. El Príncipe hace un montón de cosas por amor.

Salta repetidamente arriba y abajo para derrumbar esta parte del suelo. Cuando se caiga podrás ir por la parte de abajo.

En este nivel te encontrarás con difíciles precipicios que parecen imposibles de sobrepasar. Los pinchos te están esperando en el caso de que falles en tu salto. Cuando realices un salto arriesgado, asegúrate de dejar los brazos listos para agarrarte al otro extremo.



Si al prícipe no le gustan las alturas, en este nivel no lo va a pasar precisamente bien. Esta fase está repleta de sorpresas, incluyendo el retorno del doble del espejo del príncipe que apareció algunos niveles atrás. Aunque parezca mortal todo consiste en mantener la sangre fría.

Nivel 12

Enfunda tu espada cuando llegues a tu sombra, luego corre hacia ella y refúndete con ella. A continuación dirígete a la salida.

Este interruptor abre la puerta de abajo. Vuelve a esta cornisa y y toma impulso para saltar a un lugar seguro en la esquina de la derecha.

Escala hasta aquí y salta de nuevo. Deja pulsada la tecla de arriba para dar saltos arriesgados. Haz lo mismo para alcanzar el otro lado.

Saltar desde esta cornisa llevará al príncipe a una muerte segura. Si la caída no lo hace los pinchos le empalarán.



No sólo tendrás que tener cuidado con estos pinchos, sino que además el suelo se cae a pedacitos. Este área estaba reservada a los prisioneros poco inteligentes.

Escala en este punto y ve a por otra estupenda poción azul.



Este es el malvado gran visir al que has estado esperando durante tanto tiempo. Para derrotarle utiliza las técnicas habituales de espada de golpear y retroceder. Procura llegar con la mayor energía posible. Sólo él se interpone entre tú y la princesa.

Nivel 13

Este es el último nivel y también el más corto. El suelo está decididamente en mal estado porque se cae a pedazos. Aparte de esto no hay muchos más peligros en este nivel, sobre todo teniendo en cuenta que has pasado ya por lo más difícil. El enfrentamiento final con el Visir está cerca. Animo, la Princesa te espera.

Los trozos del techo caidos indican que algo raro pasa. Se prudente si no quieres acabar aplastado por un derrumbamiento.

Passwords

Aquí están los códigos que te permitirán empezar en los niveles finales con una hora de tiempo.

Nivel nueve	OMGJGF
Nivel diez	RNRLIY
Nivel once	SNRLIZ
Nivel doce	RLNJGO
Nivel trece	PIKGDA
Nivel catorce	SKGIFF





La primera misión es simplemente de entrenamiento y no presenta demasiados problemas. Helicópteros y aviones a reacción serán tu principal preocupación, especialmente si te atacan desde detrás. Es particularmente importante que prestes atención a los ataques de las defensas de tierra.

Dispara continuamente a esta roca y aparecerá una pequeña bomba que te será muy útil para acabar con los tanques posteriormente. Ten cuidado con tocar la roca o la muerte es segura.



Misión 2

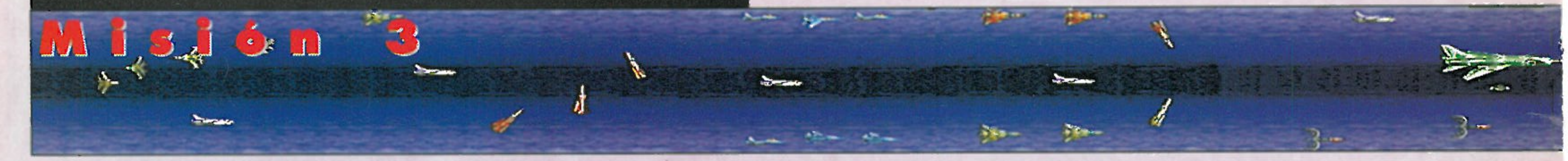
Puedes enfrentarte a las próximas misiones en el orden que quieras, pero aquí hay una guía que creemos tiene un orden interesante. La misión 2 se desarrolla en el desierto y las mejores armas son misiles autodirigidos, bombas, el Mega Crush y el Taser para el guardián final. En esta fase comenzarán a hacer acto de presencia los bonus ocultos, así que dispara por todos lados para intentar descubrirlos.

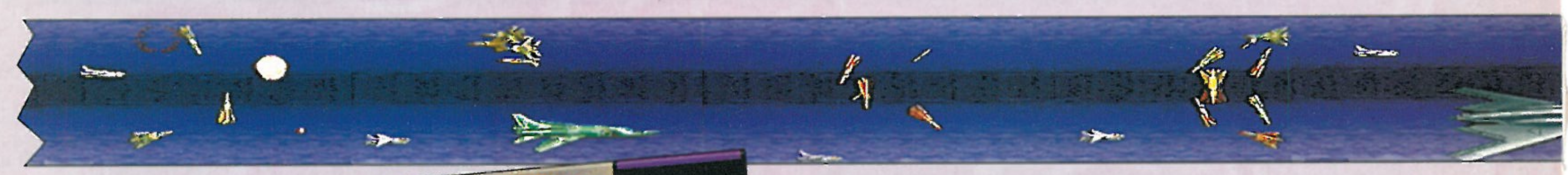
Misión 4

En este nivel comenzaremos por tener que plantarle cara a una buena cantidad de cazas MIG y algunos helicópteros que aparecen por detrás y por delante disparando misiles tele-dirigidos. La mejor táctica que podemos aconsejaros es quedarse en la parte superior de la pantalla y bombardearlos sin piedad.

Misión 3

La fuerza aerea enemiga es muy poderosa y hay cientos de máquinas de guerra dispuestas a convertirte en chatarra. Los grandes aviones verdes necesitan una gran cantidad de disparos para ser destruidos, aunque por fortuna son los menos numerosos. El enemigo de final de fase es sencillamente insufrible... paciencia.





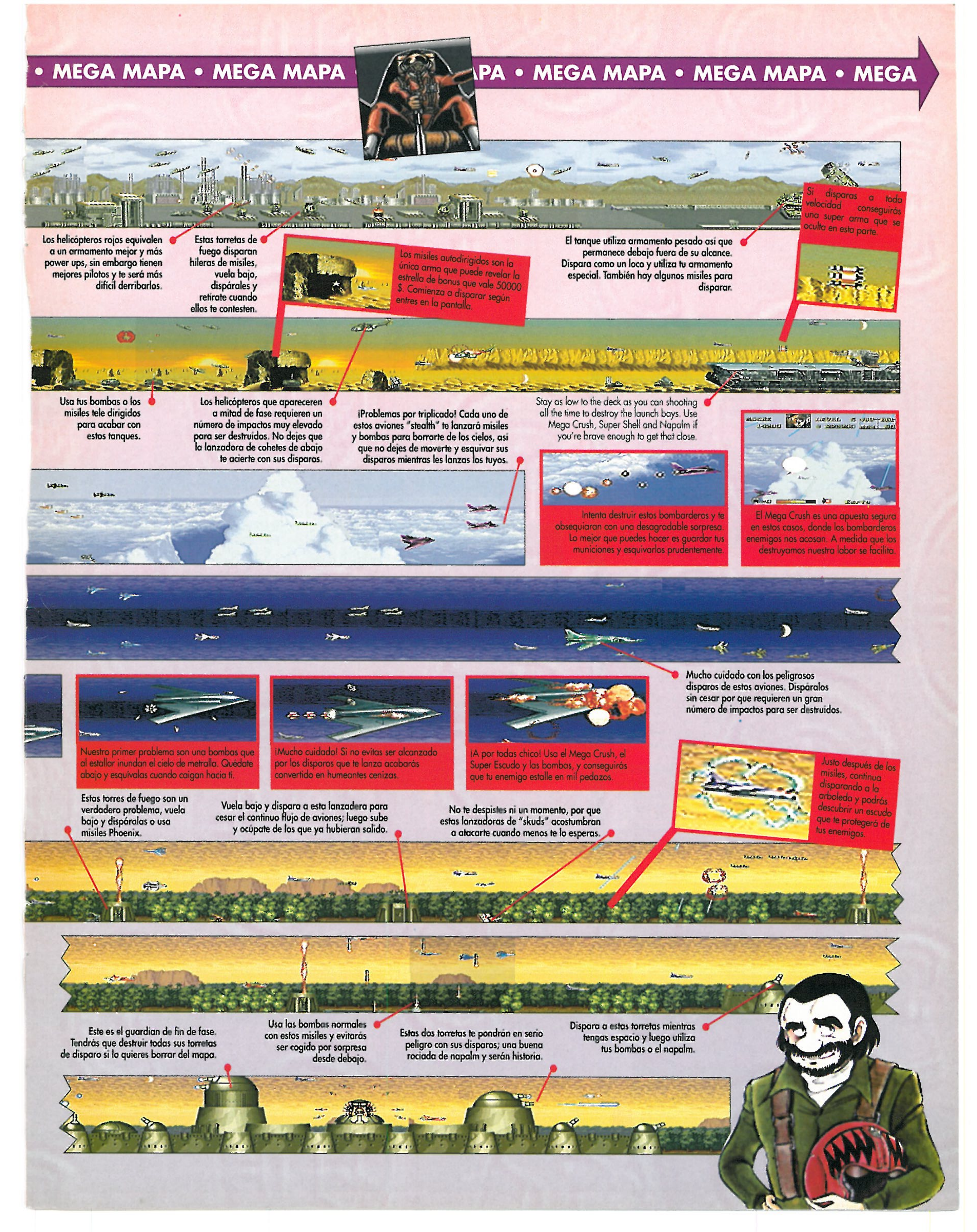
Misión 5

¿Os acordáis de Vietnam? ¡Pues esto es incluso peor! En la densa arboleda se esconden lanzadores de cohetes y misiles "skuds", y el cielo esta infestado de aviones. Usa los misiles Phoenix para destruir los objetivos terrestres a la vez que te encargas a la par de los aereos, o incluso haz ambas cosas a la vez con los A-10.

SUPER NINTENDO

UN SQUADRON

UN Squadron **es sin ningún género de dudas uno de los mejores y más espectaculares "shoot-'em-ups" creados para la Super Nintendo. El cóctel de suavidad en el "scroll", gráficos coloristas y muy detallados, unidos a unos soberbios efectos sonoros y a la muy respetable cifra de diez niveles diferentes, hacen de este juego un cartucho de primera linea. Eso si,** ***UN Squadron*** **es también uno de esos juegos que someten tus reflejos y tus nervios a la más dura prueba, por que te obliga a enfrentarte en solitario contra toda una multitud de las más modernas máquinas de guerra. Por fortuna, aquí estamos como siempre los chicos de Super Ok Consolas dispuestos a ayudarte.**



• MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA
Los helicópteros rojos equivalen a un armamento mejor y más power ups, sin embargo tienen mejores pilotos y te será más difícil derribarlos.
Estas torretas de fuego disparan hileras de misiles, vuela bajo, dispárales y retírate cuando ellos te contesten.
Los misiles autodirigidos son la única arma que puede revelar la estrella de bonus que vale 50000 $. Comienza a disparar según entres en la pantalla.
El tanque utiliza armamento pesado así que permanece debajo fuera de su alcance. Dispara como un loco y utiliza tu armamento especial. También hay algunos misiles para disparar.
Si disparas a toda velocidad conseguirás una super arma que se oculta en esta parte.
Usa tus bombas o los misiles tele dirigidos para acabar con estos tanques.
Los helicópteros que apareceren a mitad de fase requieren un número de impactos muy elevado para ser destruidos. No dejes que la lanzadora de cohetes de abajo te acierte con sus disparos.
¡Problemas por triplicado! Cada uno de estos aviones "stealth" te lanzará misiles y bombas para borrarte de los cielos, así que no dejes de moverte y esquivar sus disparos mientras les lanzas los tuyos.
Stay as low to the deck as you can shooting all the time to destroy the launch bays. Use Mega Crush, Super Shell and Napalm if you're brave enough to get that close.
Intenta destruir estos bombarderos y te obsequiarán con una desagradable sorpresa. Lo mejor que puedes hacer es guardar tus municiones y esquivarlos prudentemente.
El Mega Crush es una apuesta segura en estos casos, donde los bombarderos enemigos nos acosan. A medida que los destruyamos nuestra labor se facilita.
Mucho cuidado con los peligrosos disparos de estos aviones. Dispáralos sin cesar por que requieren un gran número de impactos para ser destruidos.
Nuestro primer problema son una bombas que al estallar inundan el cielo de metralla. Quédate abajo y esquívalas cuando caigan hacia ti.
¡Mucho cuidado! Si no evitas ser alcanzado por los disparos que te lanza acabarás convertido en humeantes cenizas.
¡A por todas chico! Usa el Mega Crush, el Super Escudo y las bombas, y conseguirás que tu enemigo estalle en mil pedazos.
Justo después de los misiles, continua disparando a la arboleda y podrás descubrir un escudo que te protegerá de tus enemigos.
Estas torres de fuego son un verdadero problema, vuela bajo y dispáralas o usa misiles Phoenix.
Vuela bajo y dispara a esta lanzadera para cesar el continuo flujo de aviones; luego sube y ocúpate de los que ya hubieran salido.
No te despistes ni un momento, por que estas lanzadoras de "skuds" acostumbran a atacarte cuando menos te lo esperas.
Este es el guardian de fin de fase. Tendrás que destruir todas sus torretas de disparo si lo quieres borrar del mapa.
Usa las bombas normales con estos misiles y evitarás ser cogido por sorpresa desde debajo.
Estas dos torretas te pondrán en serio peligro con sus disparos; una buena rociada de napalm y serán historia.
Dispara a estas torretas mientras tengas espacio y luego utiliza tus bombas o el napalm.



Misión 6

Aunque parezca increíble, los niveles más cortos, como este son a menudo los más problemáticos. Tus objetivos son dos: destruir con tus bombas al submarino enemigo que te ataca, y esquivar el acoso de un peligroso bombardero suicida. Eso sí, ten en cunta que al submarino no le hará ninguna gracia que le dispares y te correspondará enviándote una generosa ración de sus propios disparos.



Haciendo uso de sus compuertas, el submarino te disparará misiles polaris que explotan en el aire y liberan peligrosas bombas. Quédate cerca de la popa o la proa cuando salgan los misiles, y dispara a las bombas cuando caigan.



Después de cada ataque, el submarino se sumerge en el océano. Sin embargo, le puedes seguir lanzando bombas aunque este por debajo de la superficie. Algunos instantes más tarde reaparecerá para retomar sus ataque.



Trata de no quedar atrapado entre las bombas y el submarino o morirás sin remedio. Ábrete un camino entre las bombas con tus ametralladoras y usa el Mega Crush, el Super Escudo y las bombas, el napal y También el A-10.



Aquí esta el Mega Crush en su pleno apogeo. Cuando uses esta arma tu rival se lo pensará dos veces antes de lanzar otro ataque, así que aprovecha para lanzar bombas sin parar antes de que vuelva a tomar la iniciativa ofensiva.



El mejor lugar para tratar de eliminar al submarino con fuego manual es justo en la parte frontal de la pantalla. De esa manera sólo tendremos que preocuparnos de los misiles cuando nuestro enemigo emerja a la superficie.

Misión 7



Definitivamente, uno de los enemigos de fin de fase más difíciles de todo el juego, el acorazado 'Minks' esta custodiado por un escuadrón entero de reactores, cazas y patrulleras. Usa los misiles Phoenix para quitarte de detrás el barco y que los proyectiles no te alcancen.

Misión 8



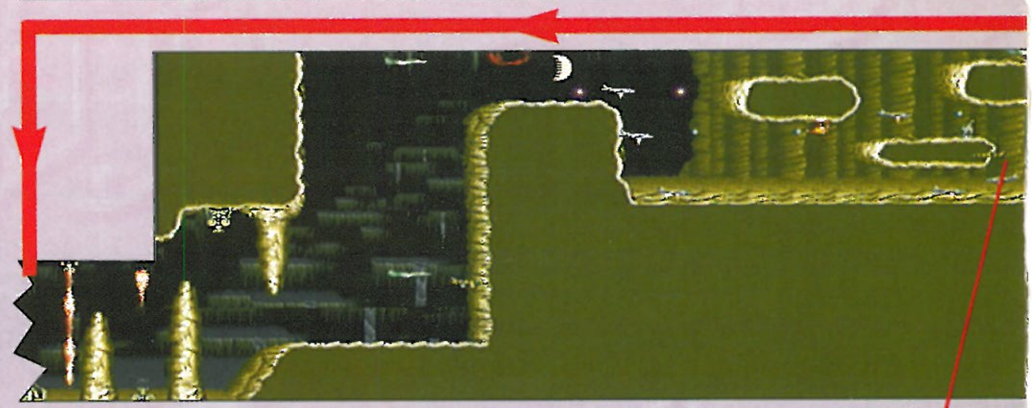
Llegados a este momento te tienes que haber convertido en un excelente piloto, así que prueba a ver que tal te las arreglas con un A10A o incluso mejor con un F200 Efreet. Los blancos del suelo son un problema, ya que tendremos que volar entre formaciones de rocas. Reserva tus municiones para el guardian de fin de fase.

Esquiva con mucho cuidado a los bombarderos que te lanzan napal.

El enemigo ataca por arriba y por abajo. Una ráfaga de fuego contante acabará con todo el escuadrón.

Sólo puedes escoger entre dos aviones para realizar esta misión por que el enemigo final requiere una técnica espacial: ser golpeado desde abajo. El F200 Efreet puede ser una excelente elección, aunque el YF23 puede ser también una buena opción a tener muy en cuenta.

Misión 9

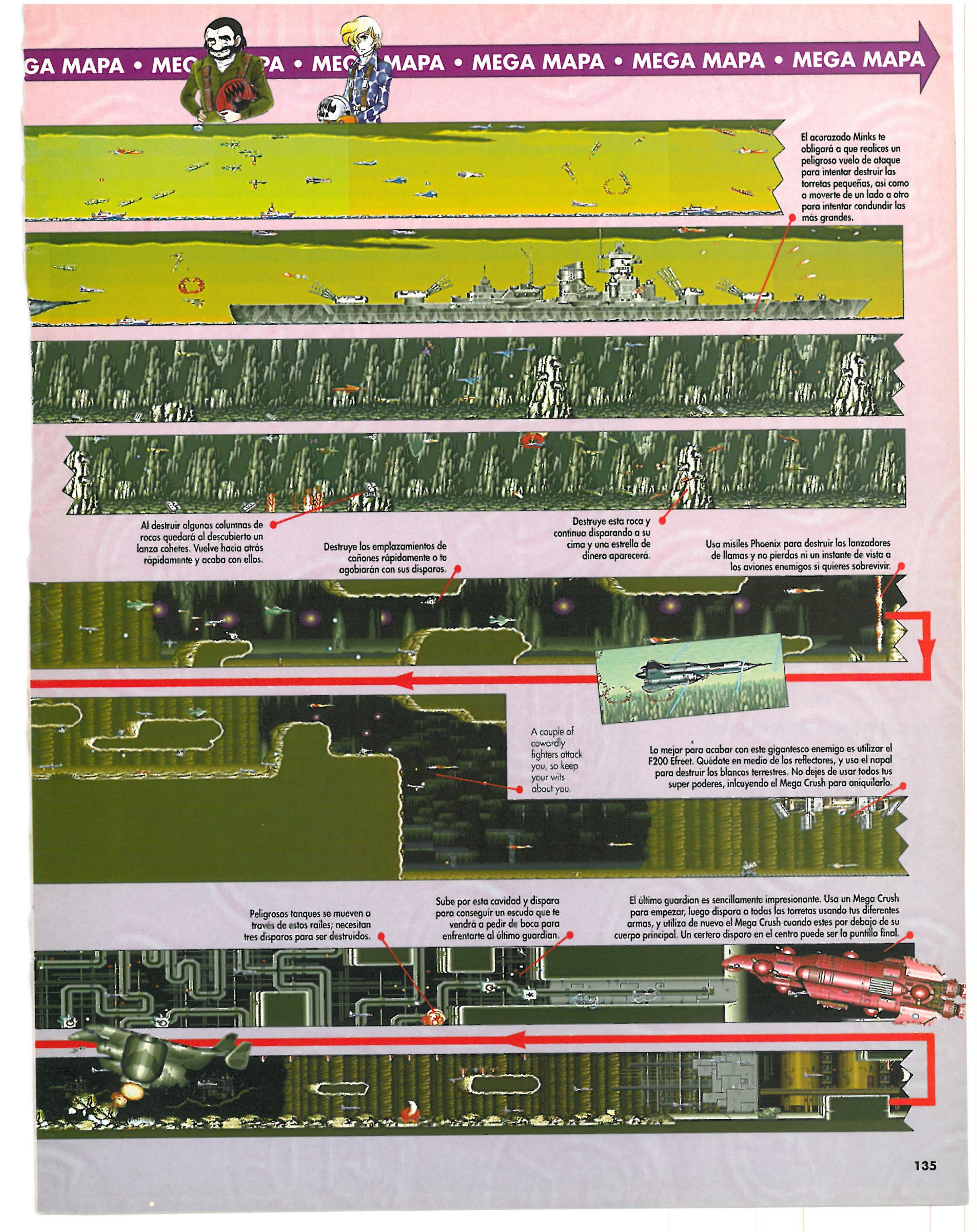


Toma la ruta inferior y usa los misiles Phoenix para limpiar tu camino. Algunas cazas intentarán atacarte desde los agujeros.

Ocúpate de los cañones ocultos. Continua disparando y podrás recoger un bonus escondido.

Misión 10

Bienvenido al último nivel de *UN Squadron*. La gran sorpresa que nos espera aquí es que nos tendremos que enfrentar con dos enemigos de final de fase. Las cuevas son un gran peligro, pues es fácil ser alcanzados mientras tratamos de esquivar las rocas que caen. En fin, no desfallezcas ahora que el final esta tan cerca...


GA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA
El acorazado Minks te obligará a que realices un peligroso vuelo de ataque para intentar destruir las torretas pequeñas, así como a moverte de un lado a otro para intentar condundir las más grandes.
Al destruir algunas columnas de rocas quedará al descubierto un lanza cohetes. Vuelve hacia atrás rápidamente y acaba con ellos.
Destruye los emplazamientos de cañones rápidamente o te agobiarán con sus disparos.
Destruye esta roca y continua disparando a su cima y una estrella de dinero aparecerá.
Usa misiles Phoenix para destruir los lanzadores de llamas y no pierdas ni un instante de vista a los aviones enemigos si quieres sobrevivir.
A couple of cowardly fighters attack you, so keep your wits about you.
Lo mejor para acabar con este gigantesco enemigo es utilizar el F200 Efreet. Quédate en medio de los reflectores, y usa el napal para destruir los blancos terrestres. No dejes de usar todos tus super poderes, inlcuyendo el Mega Crush para aniquilarlo.
Peligrosos tanques se mueven a través de estos railes; necesitan tres disparos para ser destruidos.
Sube por esta cavidad y dispara para conseguir un escudo que te vendrá a pedir de boca para enfrentarte al último guardian.
El último guardian es sencillamente impresionante. Usa un Mega Crush para empezar, luego dispara a todas las torretas usando tus diferentes armas, y utiliza de nuevo el Mega Crush cuando estes por debajo de su cuerpo principal. Un certero disparo en el centro puede ser la puntilla final.

Hola, hola, hola, amigos consoleros. Para jugar a todo trapo hacen falta buenos trucos y eso es precisamente lo que os vamos a dar. Las cartas que llegan están siendo ya atendidas, y por nuestra parte seguiremos con nuestro afan de procurar que el catálogo de trucos sea lo más actual posible para que exprimáis al máximo los juegos que tengáis entre manos en estos momentos.

SUPER MONACO GP

■ MEGA DRIVE

Si quieres conseguir el título mundial introduce:

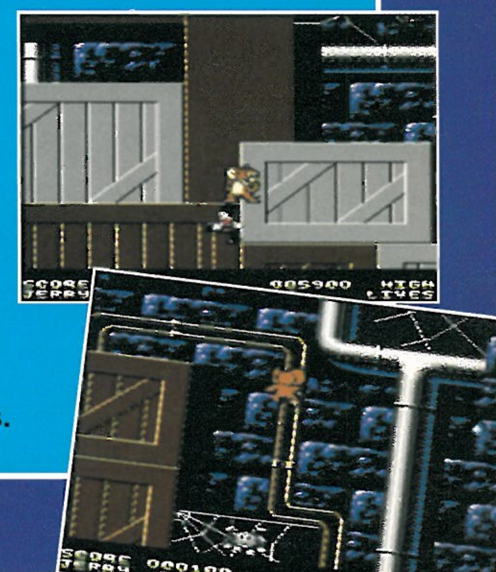
4000	0000	0000	0000
0000	GGD5	3627	B14C
FA89	E000	0000	000I
0000	0000	G300	FA0F

TOM & JERRY

■ NINTENDO

Para conseguir vidas infinitas en este estupendo juego, en la pantalla de los títulos en la que aparecen Tom y Jerry juntos pulsa: Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba y Derecha, Abajo, B, A, Select, Start y Start.

Tendrás todos los Jerrys que quieras.



EUROPEAN CLUB SOCCER

■ MEGA DRIVE

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de paswords:

- THREEE
- SHREDDED
- WHEAT

Cada palabra debe ir en una línea diferente, (igual que en la parte de arriba).

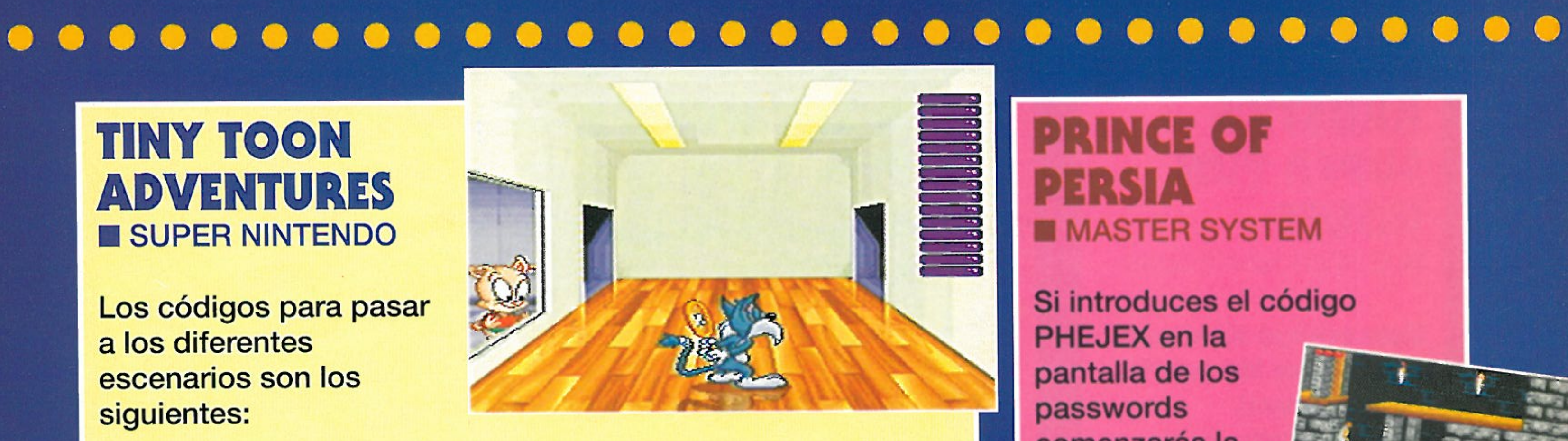
Con este truco conseguirás algo realmente sorprendente, un disparo con una potencia espectacular.

Este 'super-disparo' puede tener un montón de usos, como realizar tiros a larga distancia casi imposibles de parar, etc.





Seguro que vosotros encontráis la mejor utilidad para todos ellos.



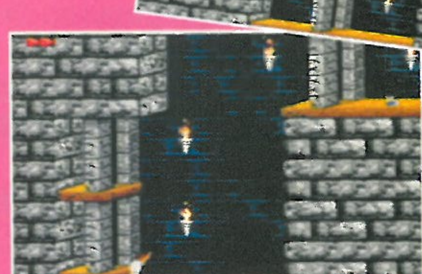
TINY TOON ADVENTURES
■ SUPER NINTENDO

Los códigos para pasar a los diferentes escenarios son los siguientes:

- Looniversity: ....Pluc Babs Gree
- Wild West: ....Road Max Elmy
- Ghost House: ....Gogo Shir Swee
- Football: ....Gree Pluc Babs
- In the Sky: ....Gogo Cala Road
- Space: ....Max Babs Swee
- Menu con todos los bonus games: ...Elmy Shir Cala

PRINCE OF PERSIA
■ MASTER SYSTEM

Si introduces el código PHEJEX en la pantalla de los passwords comenzarás la partida en la Torre Final con 30 minutos de tiempo.



THUNDER FORCE 4
■ MEGA DRIVE

En la pantalla de opciones, pon el nivel de dificultad en Maniac y deja el stock de la nave hasta cero. Cuando comiences la partida tendrás 99 vidas. Si mueres y decides continuar, tendrás también 99 vidas en las nuevas partidas.



BATTLECLASH
■ SUPER NINTENDO



Si te gustaría cambiar la selección de dificultad en este juego, conecta el primer control pad y ve a la pantalla de los títulos. Pulsa simultaneamente el botón de arriba L y SELECT. Después, sigue jugando de forma normal. Advertirás que aparece una nueva super pantalla de opciónes en la que puedes elegir el nivel de dificultad con el que deseas jugar.

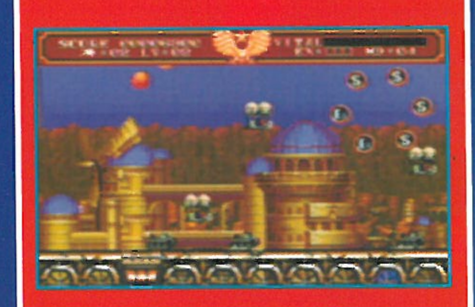


Si quieres ver como se hace el truco exactamente sólo tienes que esperar a que pasen las pantallas de los créditos el tiempo suficiente. Aparecerá una pantalla secreta en la que se muestra como hacer el truco a la perfección.

EMPIRE OF STEEL
■ MEGA DRIVE

Si quieres poder cambiar de nivel en cualquier momento del juego, todo lo que tienes que hacer es ir a la pantalla de opciones y dejarlas de la forma siguiente:
- DIFICULTY: HARD
- STOCK: 2
- SOUND TEST: 77

Durante el juego pulsa B en el segundo control pad para cambiar de nivel.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

■ SUPER NINTENDO

Este código sirve para abrir todas las puertas de cada nivel.
En la pantalla de los Passwords, teclea un espacio seguido del código **JOSHUA**, luego pon un espacio después de la palabra y pulsa **START**.
Con este truco podrás entrar en cualquier puerta. Una vez en el juego, pulsa los botones **L** y **R** para rellenar la tarta de energía.





SUPER SPY HUNTER

■ NINTENDO

Para conseguir el Super vehículo del Spy Hunter procede de la forma siguiente:
- Da a la pausa del juego y luego pulsa: Arriba, Arriba, B, Derecha, Derecha, B, Abajo, B, Izquierda, Izquierda, A y luego quita la pausa.
Si lo haces de forma correcta conseguirás tener tu Super Coche y con él todas las posibilidades de batir todos tus records.

WORLD OF ILLUSIONS

■ MEGA DRIVE

Los códigos para este fabuloso juego son los siguientes. Para no dibujar los personajes (lo cual ocuparía bastantes páginas) **las abreviaturas de los PERSONAJES son:**

- P. Pluto
- S. Scrooge
- M. Minnie
- G. Goofy
- D. Daisy

Las abreviaturas para los OBJETOS e items son:

- D. Diamantes
- H. Corazones
- C. Palos

Y ahora, a continuación, las CLAVES:

MICKEY MOUSE

- Nivel 1: No se necesita código
- Nivel 2: GC DH GH SD
- Nivel 3: GH PS SD MS
- Nivel 4: DH SD PS GC
- Nivel 5: SD GC GH PS

DONALD DUCK

- Nivel 1: No se necesita código
- Nivel 2: PS SD GC MS
- Nivel 3: GC GH DH PS
- Nivel 4: DH SD GH PS
- Nivel 5: PS GH GC SD

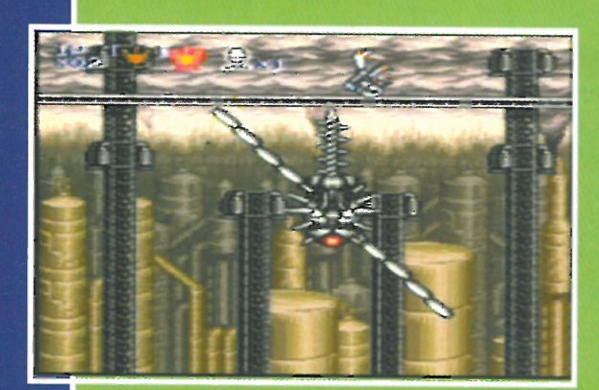
MICKEY Y DONALD

- Nivel 1: No se necesita código
- Nivel 2: PS GH MS GC
- Nivel 3: SD MS GH DH
- Nivel 4: MS DH GC PS
- Nivel 5: GC SD PS GH



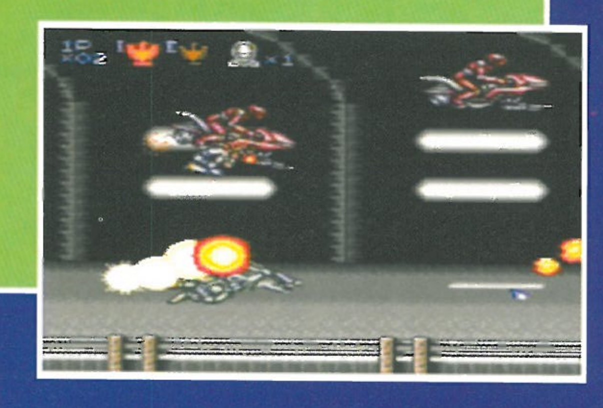


SUPER PROBOTECTOR
■ SUPER NINTENDO



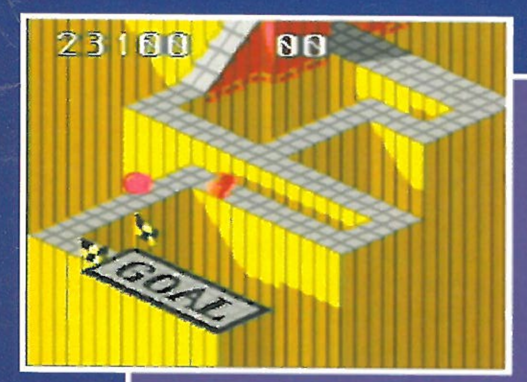
Para poder tener 30 vidas en vez de las normales, en la pantalla de los títulos pulsa Abajo, Abajo-Derecha y Abajo a toda velocidad. Si eliges TWO-PLAYER A o TWO-PLAYER B conseguirás 30 vidas para los dos jugadores.

No es igual que las vidas infinitas pero seguro que alegra a más de uno que tenga el Super Probotector.



BLACK BELT
■ MASTER SYSTEM

Si quieres conseguir vidas infinitas en este juego deja pulsado el botón 1 al comenzar el juego. Cuando aparezca la pantalla negra suelta el botón y deja pulsado el reset. Ahora ve a lo más alto de la pantalla y déjate caer.



MARBLE MADNESS
■ MEGA DRIVE

Ve a la pantalla de opciones y elige las siguientes:

TEST FX 2
TEST MUSIC 5
A continuación, podrás mover el cursor hacia SELECT LEVEL y, desde allí, elegir el nivel en el que quieres comenzar. Puedes hacerlo en cualquiera.



Trucos, trucos y más trucos. Esperemos que os hayan gustado y que tengáis alguno de los cartuchos para los que se han publicado los trucos. Si es así enhorabuena y si no paciencia, una carta a **OK SUPER CONSOLAS**, escribiendo el juego del que deseáis un buen truco. En la redacción haremos lo que se pueda.

¡Hasta pronto!

Molsga Krugger.

TWO CRUDE DUDES
■ MEGA DRIVE

Al final de cada nivel verás una máquina de latas de Cola. Redúcela a trocitos y caerán un montón de latas de Power Cola. No las cojas y espera a ver lo que ocurre.

MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a: SUPER OK CONSOLAS MERCADILLO Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

■ Intercambio los juegos Quackshot y Splatter House II por: Fighting Master o Green Dog.
Jordi LLussá Pascual
C/ Catalunya s/n
Aiguafreda (Barcelona)
C.P. 08591 - Tf. 8440993

■ Vendo consola 2.600 y regalo juunto con ella 368 juegos.
Ignacio Bruna López
C/ Aznar Molinez 15º 17º 3ºH
Zaragoza C.P. 50002
Tf. 392135

■ Vendo la videoconsola Master System II y el juego Donald Duck a un precio estupendo. No se vende por separado.
Isidora Javier Pérez Vasco
C/ Francisco Jimenez "Curreles" nº 10Córdoba
C.P. 14001 - Tf. 487754

■ Vendo consola Master System con los juegos: Sonic II, Cyber Shinobi, Champions of Europe y Alex K.M.W. Todo en perfecto estado. Lo puedo vender por separado.
José Benitez de Joaquín
C/ Aires nº 5
San Roque - Campamento (Cádiz) C.P. 11314
Tf. 103830

■ Vendo Super Thunder Blade. Si me lo quereis comprar, llamarme todos los días a partir de las seis.
Alex Morales Mourelo
C/ Sardana Esc. a D 4º, 5ª nº 3
Andorra la vella (Andorra)
Tf. 61038

■ Vendo consola Master System II con juegos: Alex Kidd, Enduro Racer, Double dragon, World Grand Prixs. Un control Pad, en perfecto estado, dos meses de garantía.
Jorge Burguillo García
Avda. de Daroca nº 39 4ºA
Madrid C.P. 28017
Tf. 4047424

■ Vendo consola Mega Drive y muchos juegos. Toda una ganga, dos Pads, Joystick, convertidor, los mejorea juegos del Megadrive... Además, barato.
Juan Herraiz Hernandez
C/ Manuel Noya nº 9 4ºB
Madrid C.P. 28026
Tf. 2692029

■ Vendo Terminator II para consola Mega Drive comprado en Diciembre del 92. Poco uso. Llamar por las tardes de 16:00 a 21:00.
David Rey Rodriguez
Avda. Abrantes nº 103 7ºC
Madrid C.P. 28025
Tf. 2603739

■ Vendo juegos Golden Axe II, Tazmania y Green Dog. Preguntar por Jose.
Jose Maria Escribano Risco
Avda. Entrevías nº 46 4ª
Madrid C.P. 28018
Tf 7858269

■ Vendo Master System II con los juegos Double Dragon, Champions of Europe. Consola dos mandos y dos de los mejores juegos.
Miguel Castañeira Porras.
Avda. Concordia nº 61 3º 1ª
Sabadell (Barcelona) C.P. 08206
Tf. 7171846

■ Quiero tener el juego Doctor Mario durante una semana pero lo que pasa es que mi prima tiene la Game boy y no querrá intercambiarla.
Laura Carrió Tent
Paseo Saladar nº 13 piso 5 puerta 9 izq.
Denia (Alicante) C.P. 03700
Tf. (93) 5787037

■ Vendo Game boy. Incluye cable game link y el último juego Bural Fighter (De luxe), tetris, Sneaky snakes. Auriculares y pilas.
Domingo Naranjo Gutierrez
C/ Albariza nº 3
Urbanización Los Molinos
Dos Hermanas (Sevilla)
C.P. 41700 - Tf. 4724867

■ Vendo Cosola Master System II con adaptadores más control Pad mas Alex Kid mas Golden Axe funcionando perfectamente por 10.000 pts.
Jose Manuel Díaz López
C/ Ludin Cervo nº 5
Cedeira (La Coruña)
C.P. 15350 - Tf. 482105

■ Vendo o cambio Goonies II de Nintendo por 45.00 pts o cambio por Hyper Soccer, Megaman, POW, Operation Wolf o Nintendo World Cup.
David Navarro Romance
C/ Medina Albaida nº5 3ºD
Zaragoza C.P. 50007
Tf. 271155

■ Cambio World Cup o Bart Simpsons de la Game boy por iluminación o por carry case de Game boy.
Jesus Martín Sanchez
C/ Plana Can Bertrán nº 31
3º 5ª Rubi (Barcelona)
C.P. 08191- Tf. 6998527

■ Vendo consola portátil Game Master con cinco juegos y adaptador o cambiaría por consola Game Boy si es posible con juegos.
Roberto C. Rachado Cabello
C/ Profesores Hermanos Muñoz nº 2 bloque izquierda
Alicante C.P. 03006
Tf. 5283988 (Tardes)

■ Vendo el juego Blaster Master de la consola Nintendo.
Pedro Antonio Fdez Fdez
C/ Bolnuevo (Calle del Mar)
Mazarrón (Murcia) C.P. 30870
Tf. 150769

■ Vendo consola NES con dos mandos y los juegos tetris, golf, soccer, super Mario Bros II, Presing Catch.
Fco. Javier Peñuela Tristán
C/ Lepanto nº 4
Puerto de Santa María (Cádiz)
C.P. 11500 - Tf. 872558

■ Vendo juego Talmit's adventure y Last Batlle al precio de 5.000 y 3.000. Llamar de 5:00 a 10:00.
Fernando Nuñe Rufo
C/ Alvaro Cunqueiro nº 9 1ºA
Villagarcía de Arosa (Pontevedra) C.P. 36600
Tf. 507374

■ Vendo F - Zero de la Super Nintendo. Llamar por las mañanas de 9 a 12:30 y preguntar por Palomeque.
Jose Palomeque Peña
Avda. Cataluña nº 102
Alcarras (Lérida) C.P. 25180
Tf. 790085

■ Tengo una Master System II casi nueva y una N.E.S. sin uso (me tocó en sorteo), y las cambiaria por un Megadrive o Supernintendo. También vendo o cambio por juegos alguna de ellas. Posibles combinaciones. Preguntar por Santi en el (964) 516459
Santiago Romero Sales
C/ Reina Sofía 7 1º 2ª
Alquerías del niño perdido
Castellón CP: 12539
Tf. (964) 516459

■ Vendo la consola Ninpon'do - Laser 5C0 pe con 58 juegos o cambiarla por una Supernintendo con un juego para siempre.
Hector Pérez Tijero.
Avda. Estadio nº 5 3ºD
Santander (Cantabria)
C.P. 39005 - Tf. 280836

■ Vendo o cambio Super Mario World para Super Nintendo por cualquier otro juego. Tambiá cambio el Super Probotector por el Super WWF o cualquier otro.
Patricio Parada Robles.
C/ Profesor Tierno Galván nº 24 4ºC
Haciadama (Culleredo)
La Coruña C.P. 15679
Tf. 667874

■ Vendo consola Nintendo con control Pad y juegos Kunfu - Master y Super Mario 3 por 15.000 pts. o cambio por una Supernintendo o Mega Drive sin juegos.
Antonio Cano Fernández
Av. Generalitat nº 45 4º 1ª
Barbara del Vallés (Barcelona) C.P. 08210

■ Vendo los juegos Fighter pilot, Rambo II, Kungfu - Master, cazafantasmas, Night Gunner y Breakthru. Todos originales y con instrucciones.
Jordi Rodrigo Tirado
C/ 11 de Septiembre nº 10
Molins de Rei (Barcelona)
C.P. 08750

■ Vendo los juegos Ninja Gaiden, Asterix, Sonic (sin caja), Super Tennis, todos por 7.500 pts.
Jorge Bagre Prieto
C/ Granada, 14, 16, 2º 2º escalera derecha
Hospitalet (Barcelona)
C.P. 08905 - Tf. 4495916

■ Vendo Master II con trs meses y en perfectas condiciones. Incluye: dos pads, sonic, Asterix, Summer games, Alex Kid, con garantía, por 13.000 pts.
Germán Sanchez Morales
C/ Gabriel Ciscar 87
Oliva (Valencia) C.P. 46780
Tf. 2851843

■ Vendo consola Game Gear y los juegos Psychic World, Myckey, Wonder boy, columns y bola de cristal. Todo por 20.000 pts.
Bruno Ironzo Camurri
C/ Fray Jacinto Casteñeda 22 P. 6
Valencia C.P. 46006
Tf. 3336776

■ Me regalaron el juego Fantasía para la Mega Drive y no me gusta. Por eso lo vendo.
Marc Pérez Casademont
C/ Lope de Vega nº 20
Sitges (Barcelona) C.P. 08870
Tf. 8943699

■ Vendo o cambio cosola Hitex HT-767-II con tres juegos, dos mandos por Atari Linx.
Antonio Bacas Romero
Avda. Andalucia nº 62
Molvizar (Granada)
C.P. 18611

■ Vendo Megadrive nueva con tres mandos y cinco juegos a elegir entre 20. Son novedades: Sonic 2, World of ilusion, Tazmania, Golden Axe II, Wonderboy II y todavía tengo quince más. No desaproveches la ocasión.
Christian Torruella Conde
C/ Levant nº 9
Apartado de correos nº 65
Segur de Calafell (Tarragona)
C.P. 43882 - Tf (977) 694498

■ Vendo los juegos Chuck Rock y Castle of Ilusion por 4.000 pts cada uno para la Master System II. Llamar de 22:00 a 24:00 horas.
Alejandro Bernal Riquelme
C/ Unión nº 7
Reus (Tarragona) C.P. 43205
Tf. 770210

■ Vendo Master System II con mando con autofuego y juego Alex Kid por 6.000 pts, ocon Alex Kid y Sonic por 10.000 pts. Tres meses de uso.
Miguel Angel Morón Pozuelo
C/ Pau Casals nº3 3º 3ª
St. Andrés de la Barca (Barcelona) C.P. 08740
Tf. 6531785

■ Vendo Nintendo con cinco juegos como nueva, con seis meses y un precio excepcional: 25.000 pts. Además, regalo con la NES, otra consola con 160 juegos.
Pablo Lorenzana Díez
C/ Batalla de Clavijo nº 42 6ºA
Leon C.P. 24006
Tf (987) 205409

■ Vendo los juegos Golden Axe y Bonanza Bros (Master System) y el Out Run (Game Gear).
Manuel Rodríguez Rodríguez
C/ Marzo nº 7 2ºB Sevilla
C.P. 41009 - Tf. (95) 4365773

■ Vendo el juego Elevator Action por 2.950 pts.
Aitor de la Varga García
Avda. Eladio Perlado nº 49 6ºB
Burgos C.P. 09007
Tf. 222214

■ Vendo la Master System nueva sin usar para dos jugadores y tres juegos famosos.
Adriá Gabernet Bellmunt
C/ Joan Burniol, 4, 3 - 1
Mollerussa (Lérida)
C.P. 25230 - Tf. (973) 600616

■ Vendo o cambio Atari con juegos, juegos de la NES y Mega Drive (Shadow of the beast), me interesa el Astrix y Sonic 2 (Master System y Megadrive).
Carlos Sánchez Vázquez
Avda. García Sánchez nº 13
Pontevedra C.P.
Tf. 851211

Vendo Nintendo, dos mandos, un ESNESMAX por 8.000 pts. Vendo juegos Master System II: Sagata, Ghouls'n Ghosts, xenonII. Compro Super Nintendo y juegos por 3.000 pts. cada uno.
Jonatan Quinteiro Mera
C/ Rande nº 59
Redondela (Pontevedra)
C.P. 36812 - Tf. (986) 403634

■ Me gustaría tener el Pro Wrestling en vez de tener la Atari con 190 juegos y los mandos, porque ya me aburre.
Eduardo Martínez Gomariz
C/ Il Font nº 88 2º 1ª
Hospitalet (Barcelona) C.P.
Tf. 4403874

■ Vendo consola NES con cuatro juegos: Star Wars, The empire Stricks Back, Super Mario Bros, Ballon fight, con dos mandos. La vendo por 19.000 pts. Precio real: 35.000 pts.
Alberto Flores Martínez
C/ San Fernando nº 26
Maracena (Granada)
C.P. 18200 - Tf. (958) 404723

■ Cambio consola Nintendo con dos pads, y los juegos: Super Mario Bros, Punch-Out y Pinball por una Game Gear con el juego Sonic o Columns (preferiblemente el Sonic). Llamar tardes.
Jose Maria Morcillo Estrella
Avda. Medina Azamara nº 11
Córdoba C.P. 14005
Tf. (957) 237267

MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Me interesa comprar la consola Game boy. Precio a convenir.
Sergio César Bioque Vidal
Paseo de la estación s/n
El Carpio (Córdoba)
C.P. 14620 - Tf. 180661

■ Vendo junto o separado Game boy con juegos: tetris, Castlevania I y Roger Rabbit o cambio por Game Gear con Sonic.
Gerardo Martínez Castro
C/ Severo Ochoa nº 12 3º - I
La Bañeza (Leon) C.P. 24750
Tf. 643862

■ Vendo el juego Psychic World para la Game Gear.
Astrid Francesch Peris
C/ Transversal nº 16 2º
Hospitalet (Barcelona)
C.P. 08902 - Tf. 3318682

■ Vendo el juego Terminator II para la Master System por 4.980.
Jordi Sanchez Sanchez
C/ Illa del Putxo
Ginestar (Tarragona)
C.P. 43748

■ Deseo cambiar el juego Ghouls,n Ghosts de Megadrive por algún juego de deporte que no sea Super Mónaco GP ni European Club Soccer.
Jose Miguel Vizcaino Ruano
C/ Altamira nº 72 3ºA
Almeria C.P. 04005
Tf. (951) 268302

■ Vendo NES, pistola, dos mandos, juegos Mario 1, Duch Hunt, Life Force, McDonaldland, Ghostn' Goblins. Todo incluido 28.000 pts.
Juan José Fernández Dopico
C/ Rosalía de Castro
nº 15 5ºI Gijón (Asturias)
C.P. 33212 - Tf. 5314488

■ Vendo consola NESS y los juegos Shadow Warriors, Battle of Olimpus, Summer's Quest, por 16.000 pts.
Sergio Aunós Chicón
Avda. José Tarradellas, 13, 2º 2º
Tarrasa (Barcelona)
C.P. 08225 - Tf. 7330400

■ Vendo Turbografx sola o con Ninja Spirit por 12.000 pts. (sola) o por 16.000 (con el juego).
¡¡Sorprendentemente nueva!!
Abel Montero i Martín
C/ Tarragonés nº 3
Olesa de Monserrat (Barna)
C.P. 08640 -Tf. 7784224

■ Compro el juego Blue Shadow de la NES por 7.100 pesetas.
David Coll Pol
Plaza de San Berna
Concell (Baleares) C.P. 0733
Tf. 622526

■ Vendo la consola Nintendo NES con dos Pads por 9.500 pts. los juegos Starwars (6.790 pts.), S. Marivi (6.000 pts.), T.M.H. Turtles (6.790 pts.), The legend of Zelda (6.750 pts.), The adventure of Link (6.900 pts.),y The Goonies II (6.490 pts.).
José Enrique Vacas de la Rosa
C/ Alfonso X, nº 9, 4º izq.
Linares (Jaen) C.P. 23700
Tf. 600911

■ Cambio el juego Goonies II por el Bubble Bobble para la Nintendo.
Fco. Javier Giménez Espasa.
Crta. de Bolulla ,2 3º Dcha.
Callosa de Ensarria (Alicante)
C.P. 03510
Tf. 5880609 / 5880949

■ Cambio el juego Adventures Lolo - 2 por el Big Foot para la Nintendo.
Fco. Javier Giménez Espasa.
Crta. de Bolulla ,2 3º Dcha.
Callosa de Ensarria (Alicante)
C.P. 03510
Tf. 5880609 / 5880949

■ Vendo el juego Teddy Boy para la Master System por sólo 1595 pts.
Diego Serrano Mingo
Urbanización El Pilar nº 1
Bajo D
Morata de Tajuña (Madrid)
C.P. 28530 - Tf. 8731232

■ Vendo consola Atari Lynx mas dos juegos y unn transformador por 11.000 pts. Preguntar por David.
David Garrido Casas
Avda. Cardenal Herrera Oria, nº 163 Madrid
C.P. 28034 - Tf. 3780532

■ Quiero cambiar mi juego Super Mónaco GP II por el juego que quiero: El Thunder Force IV.
Carlos Navas Martín
C/ Bernardo Martín
Móstoles (Madrid)
C.P. 28937 - Tf. 6467402

■ Cambio los juegos Flintstones, Super Mario Bros, Hiper Soccer por los juegos: Joe & Mac, Adventure Island, Excite Bike para la Nintendo.
Javier Gonzalez Sanz
C/ Alta nº 2 2ºA
Reinosa (Cantabria)
C.P. 39200

■ Vendo el juego Super Mario Land por 3.800 pts.
Carlos López Vallez
Comandancia
de la Guardia Civil
Ciudad Real C.P. 13003
Tf 221140 Ex. 41

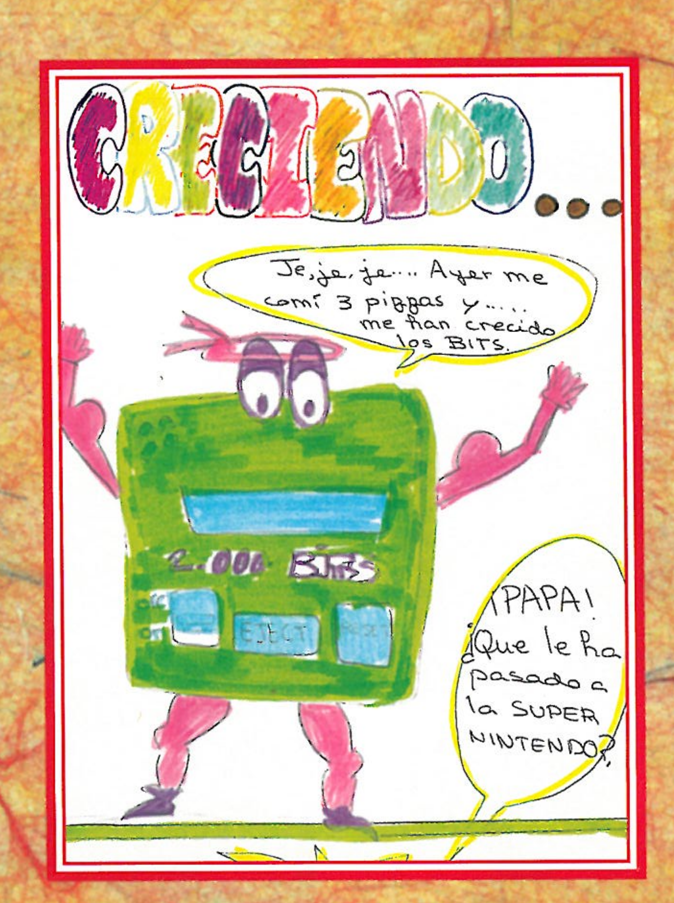
■ Compro el juego Grandsdlam Tennis para la Megadrive por 6.989 pts.
Jesus Astorga Herrera
C/ Olivo nº 4
Medina Sidonia (Cádiz)
C.P. 11170 - Tf. 412218

■ Vendo consola Master System Plus, incluyo dos pads de control, pistola Light phaser, cables y acesorios, mas los juegos Xenon 2, recue mision, global defense, transbot, Gaunlet, Black Belt, Action Fighter, Azdtec adventure. Ademas regalo el Joystick SG Fighter. Todo por 24.000 pts.
Juan Cobler Hernández
C/ Arrabal San Antonio nº 27 1º
Valls (Tarragona) C.P. 438000
Tf. (93) 3085986

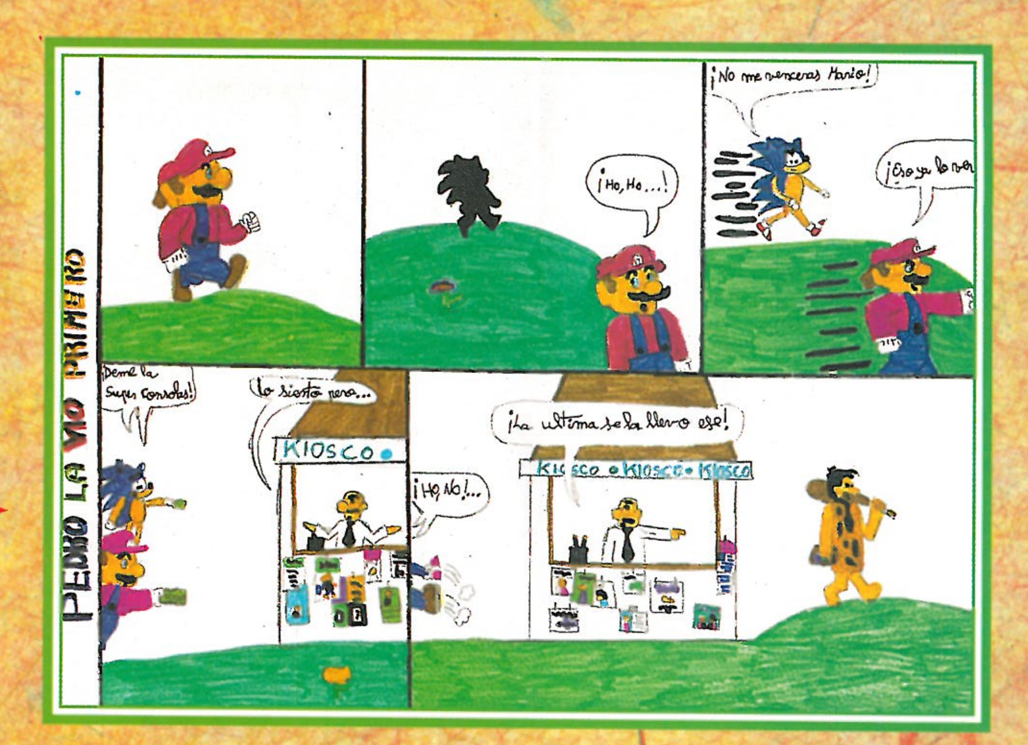
■ Vendo el juego Kinetis - Conection por 4.050 pts. en efectivo.
C/ Emergia nº 2
Barcelona C.P. 08038
Tf. 3312281

Again (que significa de nuevo) en la brecha consolera. ¡Cielos! ¡hay que ver lo rápido que pasa el tiempo cuando uno está frente a su consola jugando! Una vez alguién explicó la teoría de la relatividad como diferenciando el tiempo que uno pasa al lado de una preciosa chica (las horas parecen minutos) o el tiempo que pasa cuando te sientas encima de un radiador ardiendo (los minutos parecen horas). Pues eso mismo es lo que ocurre con la consola ¿verdad? Filosofía consoloadicta aparte, la verdad es que estamos verdaderamente contentos con vuestras cartas porque hay de todo: felicitaciones, sugerencias, consejos, nuevas ideas (algunas muy buenas, por cierto), y también, alguna crítica que otra, eso sí, bastante suave. De cualquier forma, lo que queda claro es que vosotros, nuestros lectores ,sois verdaderamente insaciables. Más mapas, más trucos, más concursos, más regalos, más de todo. Tiempo al tiempo. La redacción trabaja duro y atiende vuestras sugerencias lo más rápido que puede.
Y ahora, vamos con las cartas más curiosas del mes.

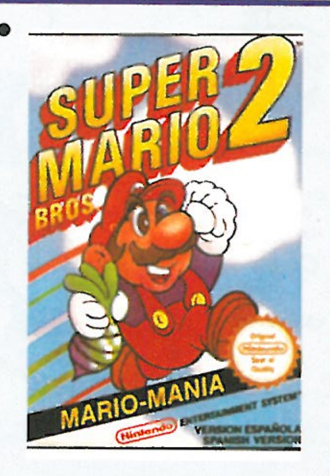
Berta Tejedo de Barcelona nos envía un simpático dibujo en el que que la Super Nintendo se vuelve aún más Super.



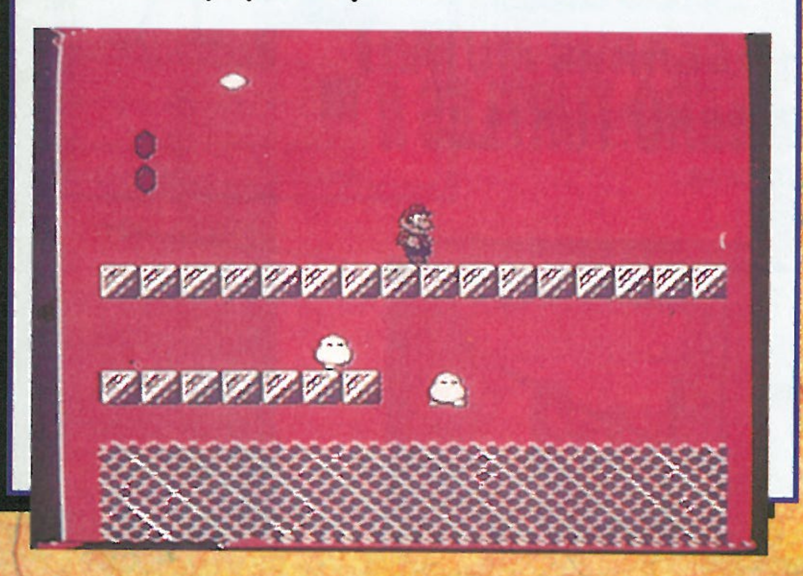
Jacob Negre de Gerona comienza su andadura como dibujante de cómics en nuestra revista. Verdaderamente graciosas sus viñetas. Enhorabuena.



René Haro Vicoque de Barcelona nos envía un truco para Super Mario Bros 2, de la consola Nintendo.



En la fase 1-3, coge la segunda (última) pócima (frasco con líquido rojo que hace puertas) y llévala al último jarrón, (está después de la puerta). Pégate al jarrón y allí tira la pócima. Sube y entra y cuando estés a oscuras baja por el jarrón. Irás a la fase 4-1.



Alberto Fernández Ortega desde Mataró (Barcelona) nos cuenta que tiene 10 años, lee nuestra revista y le gusta Super Mario, el Rey de los videojuegos. Si no lo creéis, echad un vistazo al dibujo.



• • • PIPO D2 RAPIDOS • • •



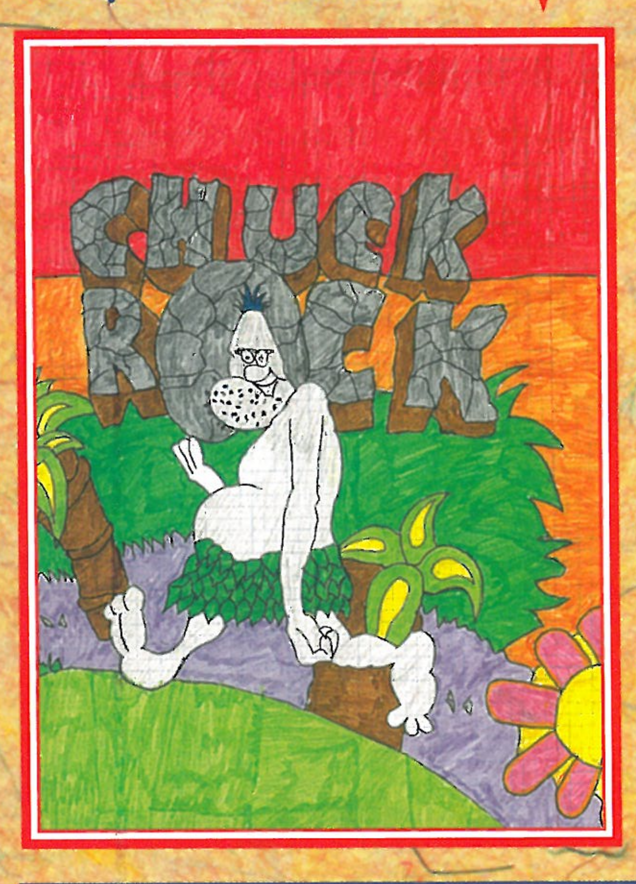


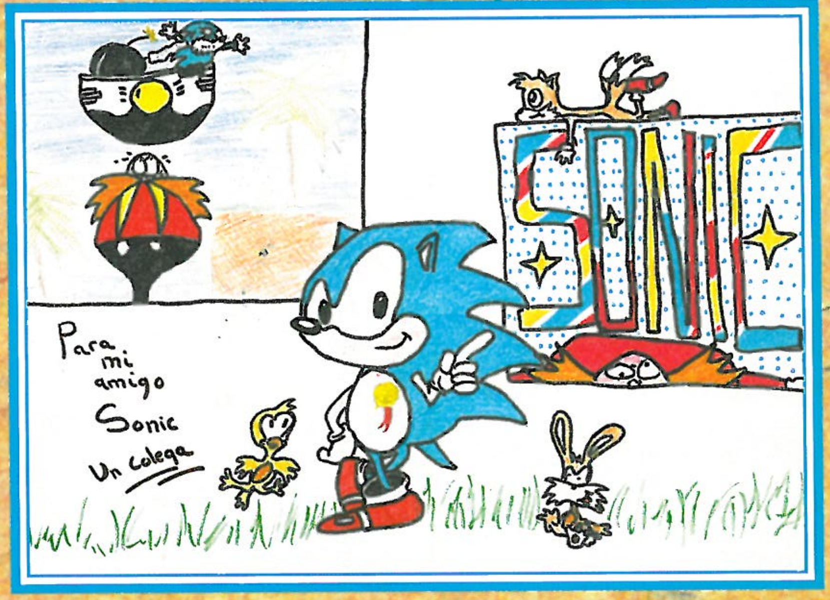




M. Luis Pérez Sevilla

de Huelva, nos ha hecho caso con la idea de dibujar personajes que no fueran Sonic ni Mario, y nos envía al personaje de Chuck Rock, sin especificar consola.





Román Soto Colomer,

de Valencia, nos envía dos simpáticos dibujos en los que deja muy claras sus preferencias consoleras.



Los hermanos Joaquín y Javier Arias Buendía nos envían desde Jaén un truco para el Super Mario World de Super Nintendo.
- Si quieres conseguir a Yoshi, Champiñones, setas y capas, tenéis que dirigiros a Ghost House con la capa. Nada más entrar, arriba hay un hueco. Vuela y entra.
Encontrarás un área Top Secret en la que podrás entrar cuantas veces quieras.

Como siempre a estas alturas y horas llega la hora de decir adiós, aunque en este caso sea hasta luego. Sólo queda recordaros que si queréis participar en esta sección con cualquier aportación deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
OK SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1° B 28016 MADRID